576 KByte

Számítástechnikai magazin

318,-Ft

VII. évfolyam 3. szám, 1996. március

UTOLJÁRA ILYEN FORMÁBAN!

10 ÉV MÚLVA MUZEÁLIS ÉRTÉKŰ LESZ EZ A SZÁM!

Húzd be jobban, menjen a munka, aki itt van, mindenki zúzza!

NBA LIVE ´96

Egy liliputi hős az Amiga megmentésére vállalkozik. Kemény dió lesz...

SPERIS LEGACY

Dumas forgolódik a sírjában. Pedig büszke lehetne újszülöttjére.

TOUCHE

Tom Cruise erről a bevetésről lemaradt. Hogy ez előny vagy hátrány, majd elválik.

TOP GUN

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ!

A Wing Commander IV-ben a végletek harcolnak a szuperlatívuszokkal. A végeredmény döntetlen.

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 [illegible] garanciát t[illegible] szonte[illegible] uknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1996. MÁRCIUS [illegible] ÉRVÉNYESEK, MINDEN [illegible] ÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

MD KÍNÁLAT:

MD BASIC SET: MD alapgép + 2 control pad 19999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 control pad 17999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY COLOR SET: Színes GB alapgép. .... HÍVJ !

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + 2 játék + 1 control pad 9999.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GG alapgép + 4 vagy 1 játék. .... HÍVJ !

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD 69999.-

SATURN játékok:

BUG!	HÍVJ!
DAYTONA USA	HÍVJ!
F1 LIVE FORMATION	HÍVJ!
FIFA '96	HÍVJ!
HANG ON GP 96	HÍVJ!
INT. VICTORY GOAL!	HÍVJ!
NHL ALL STAR HOCKEY	HÍVJ!
PANZER DRAGON	HÍVJ!
RAYMAN	HÍVJ!
SEGA RALLY	HÍVJ!
SHINOBI X	HÍVJ!
STREET FIGHTER MOVIE	HÍVJ!
TOH SHIN DEN (JAP)	HÍVJ!
V OPEN TENNIS (JAP)	HÍVJ!
VIRTUA FIGHTER 2	HÍVJ!
VIRTUA FIGHTER REMIX	HÍVJ!
VIRTUA RACING	HÍVJ!
WING ARMS	HÍVJ!

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + DEMO CD 69999.-

PSX játékok:

AIR COMBAT	HÍVJ!
ASSAULT RIGS	HÍVJ!
CYBERSLEED	HÍVJ!
DEFCON 5	HÍVJ!
DESTRUCTION DERBY	HÍVJ!
DOOM	HÍVJ!
EXTREME GAMES	HÍVJ!
FIFA '96	HÍVJ!
GOALSTORM	HÍVJ!
HIGH OCTANE	HÍVJ!
KILEAK THE BLOOD	HÍVJ!
KRAZY IVAN	HÍVJ!
LEMMINGS 3D	HÍVJ!
LOADED	HÍVJ!
LONE SOLDIER	HÍVJ!
MORTAL KOMBAT 3	HÍVJ!
NBA JAM T.E.	HÍVJ!
NOVASTORM	HÍVJ!
OFF WORLD INTERCEPTOR	HÍVJ!
RAIDEN PROJECT	HÍVJ!
RAPID RELOAD	HÍVJ!
RAYMAN	HÍVJ!
RIDGE RACER	HÍVJ!
STREET FIGHTER MOVIE	HÍVJ!
STRIKER	HÍVJ!
TEKKEN	HÍVJ!
THUNDERHAWK 2	HÍVJ!
TOSHINDEN	HÍVJ!
TOTAL ECLIPSE TURBO	HÍVJ!
TWISTED METAL	HÍVJ!
WARHAWK	HÍVJ!
WIPE OUT	HÍVJ!
WORMS	HÍVJ!
WWF WRESTLE MANIA	HÍVJ!
ZERO DIVIDE	HÍVJ!

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1499.-
GAME BOY tölthető elem	1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
MD HI-FI KÁBEL	1999.-
MD JOY - ARCADE JOYSTICK	7999.-
MD JOY - ACTION PAD (6 gombos)	2499.-
MD JOY - SG6 (6 gombos)	3499.-
MD JOY - SPRINT PAD (6 gombos)	2999.-
MD SCART KÁBEL	1999.-
MS JOY - CONTROL PAD	1999.-
NES ACTION REPLAY	5999.-
PSX ARCADE STICK	9999.-
PSX CONTROL PAD - CONTROL STATION	4999.-
PSX CONTROL PAD - P100	5999.-
PSX CONTROL PAD - STATION MASTER	5999.-
PSX JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	1999.-
PSX memória kártya	6999.-
PSX összekötő kábel	7999.-
SATURN CONTROL PAD - TERMINATOR	4999.-
SATURN CONTROL PAD - VOYAGER	4999.-
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ kábel	1999.-
SATURN NTSC adapter	7999.-
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-
SNES CONTROL PAD	3499.-
SNES JOY - ACTION PAD	2999.-
SNES JOY - SN6	3499.-
SNES SCART KÁBEL	1999.-
SUPER GAME BOY	9999.-

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999.-
CD32 JOYPAD	3999.-
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál)	2999.-
COMMODORE JOY - ACTION CONTROL PAD	2999.-
COMMODORE JOY - COMPETITION PRO 5000	2999.-
COMMODORE JOY - CRUISER TURBO	2999.-
COMMODORE JOY - QJ II TURBO	1999.-
COMMODORE JOY - SUPERCHARGER	1999.-
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999.-
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD	2999.-
PC JOY - EDGE II	2999.-
PC JOY - FLIGHT MAX	5999.-
PC JOY - FX 2000	2999.-
PC JOY - HAWK+	2999.-
PC JOY - NAVIGATOR STICK	6999.-
PC JOY - PC100 CONTROL PAD	3999.-
PC JOY - THRUSTMASTER F-16 FLCS	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER FORMULA T2	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER RCS	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER TQS	29999.-
PC JOY - THRUSTMASTER XL ACTION CONTROLLER	7999-
PC JOY - TORNADO	2999.-
THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999.-

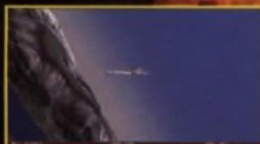
SZÁMÍTÓGÉPES ÉS KONZOL ÚJSÁGOK:

PC CD: (mindegyik újság CD melléklettel)
PC GAMES
PC FORMAT
MULTI FORMAT: (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)
EDGE
X-GEN
KONZOL:
3DO MAGAZINE (3DO) + CD
C and VG (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
EGM (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
EGM2 (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
GAME PRO (PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
TOTAL (NINTENDO)
ULTIMATE PC, NINTENDO, SEGA, PSX)
SEGA SATURN OFFICIAL (SATURN) + CD
PSX OFFICIAL (PSX) + CD

11.999,-

EF 2000

EUROFIGHTER 2000





KNIGHT'S CHASE

5.999,-





WING COMMANDER 4

9.999,-





FORMULA ONE GRAND PRIX 2

HAMAROSAN MEGJELENIK!





MEGJELENT!

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL

HÚSVÉTI AKCIÓ!

E szelvény bemutatója 576,- Ft kedvezményt kap a fenti három, magyar nyelvű kézikönyvvel megjelent sikerprogram árából. Akciónk csak március 25-től 30-ig tart budapesti, győri, pécsi boltjainkban, illetve Csomagküldő Szolgálatunknál.

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

Szám	Ár	
90/1	79,-	ELFOGYOTT
90/2	79,-	
90/3	79,-	
90/4	79,-	
90/5	79,-	
90/6	79,-	
90/7	79,-	
91/1	79,-	ELFOGYOTT
91/2	79,-	
91/3	79,-	
91/4	79,-	
91/5	79,-	ELFOGYOTT
91/6	79,-	
91/7-8	158,-	
91/9	98,-	ELFOGYOTT
91/10	98,-	
91/11	98,-	ELFOGYOTT
91/12	98,-	ELFOGYOTT
92/1	98,-	ELFOGYOTT
92/2	98,-	ELFOGYOTT
92/3	98,-	
92/4	98,-	ELFOGYOTT
92/5	98,-	
92/6	98,-	
92/7-8	196,-	ELFOGYOTT
92/9	98,-	
92/10	98,-	
92/11	98,-	
92/12	98,-	
93/1	138,-	ELFOGYOTT
93/2	138,-	ELFOGYOTT
93/3	138,-	ELFOGYOTT
93/4	138,-	ELFOGYOTT
93/5	138,-	ELFOGYOTT
93/6	138,-	ELFOGYOTT
93/7-8	276,-	ELFOGYOTT
93/9	168,-	ELFOGYOTT
93/10	168,-	
93/11	168,-	ELFOGYOTT
93/12	168,-	ELFOGYOTT
94/1	168,-	ELFOGYOTT
94/2	168,-	ELFOGYOTT
94/3	168,-	ELFOGYOTT
94/4	168,-	
94/5	168,-	
94/6	168,-	
94/7-8	336,-	
94/9	168,-	
94/10	218,-	
94/11	218,-	
94/12	218,-	
95/1	218,-	
95/2	218,-	
95/3	218,-	
95/4	218,-	
95/5	218,-	
95/6	318,-	
95/7-8	576,-	
95/9	318,-	
95/10	318,-	
95/11	318,-	
95/12	318,-	
96/1	318,-	
96/2	318,-	

RESZKESSETEK! FELTÖRÜNK!

Megnyugodtam. Olvasóinknak van véleménye és azt nem rejtik véka alá. Megnyugodtam. Több, mint 1000 kitöltött kérdőív érkezett eddig vissza és még most is záporoznak a postaládánkba szép számmal. Megnyugodtam. Az általam félszegen megpendített ötletet, a kétheti megjelenésű karcsúsított 576-ot egyhangúlag lekörözte a változatlanul havi megjelenésű, de megújult külsővel rendelkező, infódús 576. Bevallom, ekkor esett le a legnagyobb kő a szívemről: ezek szerint a régi értékeknek is van még keresnivalójuk újságfronton. Hogy mire gondolok? Hát arra, hogy egy havilapnak megvan az a varázsa, hogy kiéhezik rá az ember, hogy ÉRDEMES RÁ VÁRNI, hogy esemény a megjelenés napján az újságosokkal folytatott szélmalomharc. Erről a varázslatról főleg a régi motorosok tudnának mesélni, akik még emlékleznek az össze-vissza megjelenő újságra (varázs 1), de arra is, hogy milyen jó volt hónapról-hónapra újra olvasni a nagy öregek hülyéskedéseit (varázs 2). Tudjátok, ha egyet kihagy az ember, lehet hogy pont abban lesz valami olyan infó, hirdetés, leírás, poén, tipp, amit később már csak nehézkesen lehet bepótolni.
Tehát döntött a nép! Jövő hónaptól új korszak kezdődik az 576 Kbyte történetében. Én már tudom, amit még szinte senki (a grafikus ki-vételelével): miben változik a külalak, milyen új rovatokkal jelentkezünk, mik lesznek a nagy durranások az új számban. Egyet már előre elárulok: az előfizetők JÓVAL NAGYOBB borítékra számítsanak, az újságosnál sorban állók pedig ne lepődjenek meg, ha nem fér el a szatyrukban az, amit 576 Kbyte-ként kértek.

Zolee

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK ÁPRILIS 18-ÁN JELENIK MEG.

Akciós áron rendelhető az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 19 szám 1250 Ft-ért, az 1993-94-es évfolyamokból meglévő 8 szám pedig 1200 Ft-ért. Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget mi álljuk. A megjegyzés rovatba írd be, hogy "RÉGI SZÁMOK"!
Amennyiben darabonként rendelsz, úgy az újságok eredeti árát + postaköltséget kell fizetned.
Az újságok megrendelhetők az 576 KByte pécsi és győri boltjaiban vagy az újság címén.

VII. évfolyam 3. szám 1996 március

576 KByte

TARTALOM

Igazán mozgalmas és tartalmas legfrissebb számunk: Amigán két primőr program a hónap termése, PC-n ennek négyszerese, a konzolokról már nem is beszélve. Kaland, RPG, sport, stratégia, akció, szem, száj, inger.

SPERIS LEGACY



Hosszúra nyúlt halogatás után végre megpillanthattuk Sperist, a rettenthetetlen liliputi hőst, aki az Amiga életbenmaradásáért küzd.

NBA LIVE '96



Lehet-e a tökéletest fokozni? Példánk bizonyítja, hogy nem lehetetlen. Még több infó, még több grafikai trükk, még több animáció, még több "még több".

WING COMMANDER 4



A 9 millió dolláros költséggel készült játék minden szempontból csúcsokat döntöget. Hogy az eladási statisztikák is ezt mutatják-e, az még nyitott kérdés.

TOP GUN



A film Tom Cruise csábos mosolya miatt világsiker lett. A játéktól a Microprose ugyanezt várja. S mint a mellékelt ábra mutatja - joggal.

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (96.2543/3-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

SSI/MINDSCAPE

A Panzer General, majd a nemrégiben megjelent Allied General sikere bátorította fel az SSI/MINDSCAPE kiadó-, illetve fejlesztőpárost, hogy bejelentse: a General "mondakört" 5 részesre bővítik. Sőt, a harmadik fejezet, a



FANTASY GENERAL-nak elkeresztelt játék munkálatai már odáig haladtak, hogy bemutatható előzetest adtak ki belőle. Ez alapján megítélhető, hogy hasonló sikert hozhat a konyhára. A játék a tradicionális háborús játékok és a felülnézeti fantasy-szimulátorok keveréke: varázslók, szörnyek, lovagok harca a már megszokott hexa-táblán, ám sajátos szabálykönyvvel és szokatlan helyzetekkel kiegészülve. Április folyamán várható a megjelenése. Aki pedig űrbéli stratéga, az türelmesen várjon októberig, amikor a negyedik epizód, a Star General lát majd napvilágot.

MICROPROSE

Maradjunk a stratégiai stílusnál. A számítógépes körökben jól csengő **CIVILIZATION** osztódásnak indul hamarosan: áprilisra ígéri a MicroProse a játék második részét. Szerencsére Sid Meier reformlépései nem formálták át gyökeresen a játékot, csak a legszükségesebb javításokkal és persze számos új extrával egészül ki a program, de a kezelés és az alapkoncepció szinte



ugyanaz. A játék ősi városok alapításával kezdődik és egészen az űrkorszakig tart; közben persze a már jól ismert politikai, gazdasági, kutatási és katonai döntések megfelelő helyen és időben történő meghozatala alakítja a történelem folyását. Újdonságszámba mennek a történésekbe bevont Világ Csodái, a megnövelt számú telepíthető egység, a diplomáciai és katonapolitikai döntések mélyebb kielemzése, az SVGA felbontású grafikai, az izometrikus nézet és az előre letárolt történelmi események (például 2. Világháború, Nagy Sándor, a Római Birodalom, a Felfedezések Kora). Megjelennek a játékban a legendás vikingek, kelták, japánok, a mellékelt térkép-editorral pedig saját magunk is új világokat kreálhatunk. Megjelenése a napokban várható.

SIERRA

A mechák megszállottjai ismét kiélvezkedhetik magukat, hiszen hamarosan a boltok polcain a Sierra újdonsága, az **EARTHSIEGE 2**. A játék leginkább a sebességével tűnik majd ki elődje



je és a konkurens MechWarrior 1-2 közül, hiszen a Win95 grafikagyorsító előnyeit maximálisan kihasználva villámgyorsan pergeti majd az eseményeket. Újításként egy eddig nem ismert mechát is választhatunk, a Razort, amely valójában egy légsikló jármű, a lépegető robotok összes fegyverével és páncélzatával. Ezt választva elfoghatja az embert a deja vu érzése, hiszen olyan, mintha a Terminal Velocity-vel nyomnánk. Az 50 misszió nemcsak a szám nagysága miatt impresszív, hanem változékonysága miatt is említésre méltó. Grafikai szempontból is mérföldkő lesz: szinte alig találunk majd ugyanolyan hátteret, tereptárgyat a különböző helyszíneken. A hanghatások és a robbanások, mint a stílus egyik legfontosabb alappillérei szintén szívet melengetőek. A harc április elején kezdődik.

KONZOL VS PC

A konzolkirály SEGA is rástartolt a PC piac kiaknázására, és sorban jelenti be pécés átiratainak fejlesztéseit. Az Ecco the Dolphin és a Virtua Fighter Remix után a napokban jön ki a Comix Zone (lásd Sega rovat) majd röviddel rá itt a **PANZER DRAGOON**. Ez utóbbi játék valójában egy



előre letárolt hátterek előtt pergő, polygonoktól hemzsegő shoot 'em up. A megfelelő sebességhez természetesen itt is ajánlott a Diamond Multimedia által forgalmazott Diamond Edge 3D kártya. A SONY sem akar kimaradni a buliból, ők a PSX-re fejlesztett anyagokat ültetik át PC-re. Példának okáért itt az ASSAULT RIGS (ismertető a 28. oldalon), vagy a **WARHAWK**, amely a



texture mapping technika határait feszegető űr-akciójáték. Egyediségét a renkívüli módon kidolgozott ellenfelek és hátterek adják, a hat pályányi akció keménysége pedig kiérdemli a "lehetetlen küldetés" címet. Aztán persze ne feledkezzünk meg a RIDGE RACER-ről, vagy a **TWISTED METAL**-ról sem, mely utóbbi va-

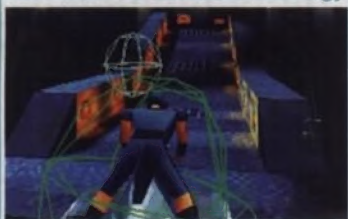


lahol a Destruction Derby és a Quarantine közötti mezsgyén foglal helyet: 12 féle erőgép (pél-

dául bigfoot, jégkrémes kocsi (?), taxi) közül választva kell az USA leghírhedtebb területein végigszáguldozni, többek között utcai roncsderbin vagy Los Angeles csatornarendszerében sz*rrá lőni, ami csak él és mozog. Valamennyi itt felsorolt játék rövid időn belül kijön a piacra, de előre szólok, hogy 486DX100 alatt senki ne is álmodjon róluk. Sajna, ez van...

SCAVENGER

Az amerikai illetőségű fejlesztőgárdáról egyszer már beszámoltunk az Into the Shadows című, hamarosan debütáló kaland/akciójátékuk kapcsán, most pedig újabb csemetéjük bemutatása van soron: a **SCORCHER** egy



futurisztikus motorversenyt fed, amely veszedelmes technikai trükkökkel rendelkezik. A texture mapping nem újdonság, de a 32.000 szín egyidejű használata és ilyen kondíciókkal egy átlagos Pentiumon 30 képkocka/másodperces sebesség elérése már unikumnak számít. Motorosunkkal egy energiamezővel körbevett motor nyergében kell végigtépnünk akadályokkal és ellenfelekkel telepakolt alagutakon, ugratókkal nehezített kacskaringós szerpentineken és szűk járatokon. A játék tehát ügyességi és akcióelemek ötvözetéből építkezik. Megjelenése május végén várható.

INTERPLAY

A kolonizáló játékok virágkorukat élik manapság - a rajongók nem kis örömére. Az Interplay sem akar kimaradni a sodrásból és egy felettébb tetszetős játékkal száll be a ringbe. **A CONQUEST OF THE NEW WORLD** a stílus legtipikusabb képviselője: kezdéskor választhatunk, hogy brit, spanyol, portugál, holland vagy francia zászlók alatt hajózzunk-e, majd egy szál hajóval állunk egy hatalmas kiterjedésű feketeség közepén, melyet saját erőnkből kell felfedeznünk, benépesítenünk, esetenként leigáznunk. Nem hiányozhat az anyaországgal való kereskedelem, vagy a bennszülöttekkel



illetve más hódítókkal vívott harc sem a játékból. Az izometrikus 3D-s nézet nemcsak a területek megjelenítésekor, hanem a harcok megvívásakor is jellemző: valódi plaszticitást adva ezzel a játéknak. Hogy ezzel alávág-e az Interplay a MicroProse-féle Colonization 2-nek, azt a jövő dönti el - mindenesetre komoly vetélytárs.

Sokan már remegve várják a texture mapping ősanyjának második részét, a **DESCENT 2**-t, amely új távlatokat nyit az űrjáté-



kok előtt. Már az első epizód is jobban pörgött, mint az ősapa Doom, de a hamarosan elkészülő D2 valami egészen elképesztő. 30 pályán, 13 teljesen új fegyverrel rághatjuk át magunkat ajtókat nyitogatva, és a ránk törő repülő fityfenéket irtva egészen a központi generátorig, hogy azt a levegőbe röpítve máris újabb helyszínre teleportálódjunk. A grafika kidolgozottsága és sebessége szívdöglesztő, lassabb gépeken is megállja a helyét. '96 egyik legnagyobb durranásának tartják a szakemberek - igazukról április magasságában győződhetünk meg.

ADRENALINE

Nem ismeretlen a név a figyelmesebb játékosoknak: a Little Big Adventure alkotóiról van szó, akik hamarosan egy újabb nagy durranással kívánnak megméretteti, melynek címe **TIME COMMANDO**. Mint a név is sejteti, akciójátékról van szó. Méghozzá olyan speciális fajtájáról, amilyen még nem nagyon volt látható PC-n. Leginkább a Fade to Blackhez hasonlítható: kameraváltásokkal megspékelt 3D-s



akció, amelyben az emberiség történetének legfontosabb korszakain kell majd átverekednünk magunkat. Például őskori, római, középkori japán és európai, vadnyugati, XX. századi és egy jövőbeli helyszínen. Minden kornak megvan a saját fegyverarzenálja, tehát nem elég jó kardforgatónak lennünk, a pisztollyal és az öklünkkel is jól kell tudnunk bánni. Figuránk mozgatásáért egy nagyon gyors animációs rutin felelős, amely képkockánként letárolt animációs fázisokat tölt be, és alakítja az adott helyzethez (a karakterünk testtartásának és elhelyezkedésének az ellenfelekhez és a tereptárgyakhoz viszonyításával, a fényviszonyok, illetve a nézőpont figyelembevételével). A látott előzetes alapján nagyon melegnek tűnik, érdemes lesz rá őszig várni.

DOMARK

Ian Livingstone. Legenda ez a név: számos "interaktív" forgatós könyv szerzője, új világok kiagyalója, többek között a **DEATHTRAP DUNGEON** is az ő nevéhez fűződik. Történetei alapján készíti el a Domark legfrissebb "fighting fantasy" megjelölésű verekedős játékát, amely a könyv-



ből megismert gigantikus pókok, zombik és masszív sárkányok harcát dolgozza fel. A játék az FX Fighter nyomdokain halad, kiegészülve jó tájékozódást és problémamegoldó képességet igénylő feladatokkal. Megjelenés május magasságában.

The SPERIS LEGACY


Ezen a képen leendő útitársunkat láthatjuk.

Az OCEAN/TEAM17 közös kiadásában nemrég megjelent mászkálós kalandjáték kellemes színfolt a megkopott Amiga-játékpalettán. **Egy gyönyörű kivitelezésű RPG-ről van szó**, hatalmas bejárható - s mindemellett szépen kidolgozott - tereppel, egy rakás különös - köztük ellenséges és barátságos - szereplővel. A játékban Chot irányíthatjuk, aki egyébként egy farmer lánya és azért indul útnak, hogy legyőzze a király fiatalabb fiát, aki felesége halála után átállt a sötét oldalra. A mi feladatunk lesz, hogy akár életünk árán is visszaállítsuk a békét Speris-földön. A program főbb jellemzői a több mint 100 képernyőnyi grafika, 8 irányú scroll, és a több mint 80 karakter, akikkel beszélhetünk vagy tárgyakat válthatunk.


Ilyen nagyméretű szörnyeket is le kell győznünk.

FŐBB KEZELŐGOMBOK

Főhősünket a kurzormozgató nyilakkal vagy a joy bármely irányba történő mozdításával irányíthatjuk. A jobb oldali CTRL és Amiga billentyűk a két tűzgombot helyettesítik. Az F2 vagy a két tűzgomb egyszerre történő lenyomásával megtekinthetjük hogy karakterünk mit cipel éppen magával, itt a jobb oldalon a tárgyaink, míg a bal oldalon a fegyvereink sorakoznak. Ha itt egy tárgyunkat, vagy fegyverünket kijelöljük és megnyomjuk a második tűzgombot vagy a jobb Amiga billentyűt, akkor arról egy rövid információt olvashatunk el, amiből kiderül mi is az. Az F5 megnyomásával a lemezműveletekhez jutunk (állásmentés -töltés, save lemez formázása).



A kukoricamező közepén egy kisebb csata folyik.

MIT LÁTUNK A KÉPERNYŐN?

A bal felső sarokban két kis négyzetet láthatunk; a bal oldaliban az **aktuális fegyverünket**, míg a jobb oldaliban az **éppen használatos tárgyat** találjuk. Felül középen a **pontszámunk** növekedését kísérhetjük figyelemmel, a jobb felső sarokban pedig két csík látható, ami a **tapasztalati pontjainkat és az életerőnket** mutatja. A mutatókon a függőleges vonalka a következő szintlépés határát jelöli, ami energianövekedéssel jár.



A bal alsó sarokban a **kulcsaink, gyémántjaink, bombáink számát** láthatjuk. Alul középen a feltöltődő csík azt **az erőt mutatja, amivel fegyverünket használni fogjuk**. Néhány fegyver (pl. a dobótőr) úgy üzemel csak, ha a mutató végig feltöltődik.

NÉHÁNY JÓ-TANÁCS A JÁTÉKHOZ ÉS AZ INDULÁSHOZ

Utunk során beszéljünk mindenkivel, akivel csak lehet, de vigyázzunk, mert **az esetleg értékes információt tartalmazó szövegeket is csak egyszer mondják el az emberek**, így



Itt látható az aktuálisan használt fegyver és tárgy (a bemutatott képen csak az egyik ablak látható, a játékban két keret van).

A nálunk lévő gyémántok, kulcsok és bombák száma (ez a végleges verzióban a bal alsó sarokba került).

Pontszámunk.

Életerő (VIT) és a tapasztalati pontjaink (EXP).



Az éppen használt fegyverünk hatóereje. Speciális fegyvereink a csík teljes feltöltődésekor aktivizálódnak.



ost creative
of Speris.
to see some
day?

Hősünk bájcsevegés közben.

minden mondatot olvassunk el figyelmesen. Kezdéskor bármennyire is próbálunk kijutni a városból, figuránk arra panaszkodik, hogy pajzs nélkül nem érzi magát biztonságban, tehát **keressük meg a pajzsot**. De mielőtt ezt megtennénk, előbb **fegyver után kell néznünk**. A város bal felében az egyik házban találjuk meg első kulcsunkat egy ládában, amivel a királyi vár jobb oldalában lévő rejtett ajtót nyitjuk ki. Most még ne törődjünk a bent levő két lövöldöző puffancscsal, gyorsan toljuk odább a középen látható követ, ami alatt az első teleporttal is megismerkedhetünk, használjuk is gyorsan. Meg is van a kardunk, mehetünk a pajzsért.



Kalandozásunk során föld alatti labirintusban is megfordulunk.

Menjünk a város aljába, s **kardunkkal vágjuk ki a bozótot**, így a királyi kertbe jutunk, ahol teleportokat és egy kapcsolót használva eljutunk a pajzsunkhoz. Aki környezetbarát, az ne játsszon a játékkal, ugyanis sok virágot kell benne lekaszabolni, mivelhogy gyakran ezek alatt találjuk meg a teleportokat, gyémántokat, egészség-pontokat. Most már minden megvan a kalandozáshoz, irány ki a városból. A térképen mászkálva az említésre méltó helyeknél emberünk feje felett egy kérdőjel jelenik meg.

Első állomásunkat, a falut jobbra fel egy patakon átkelve találjuk. Itt rengeteg teendőnk akad majd. A faluba belépve az első ember, akivel találkozunk az Rupert, legyünk vele jóban, tehát dicsérjük meg az elektromos orgonáját. Hálából ad nekünk **egy tőrt**, amivel legyőzhetjük a hídon álló trollt. A haldokló fiú, miután megtaláltuk a **gyógyitalát**, ad nekünk egy **gyémántot**, amit adjunk a boltosnak. Ő erre hozzánk vágja a pipát, amit előzőleg nem akart nekünk adni. A **pipát** adjuk az erdőnél dolgozó embereknek, ugyanis egyiköjük nagyon vágyik rá. A boltban a **kalapácsot** vegyük meg, mert a sárga akadályozó cölöpöket a bombákkal nem tudjuk felrobbantani, csak beverni a földbe. A házba, amit katonák őriznek, szintén Rupert segítségével juthatunk be: ugyanis ő ad hozzá kódot. A boltnak is van bejárata, csak az épület felső oldalán és ezért nem látszik. Az induláshoz ennyi tipp is bőven elég, **sok szerencsét és jó játékot**.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SPERIS LEGACY

KIADJA OCEAN

grafika	9/10
hang/zene	8/10
kezelhetőség	10/10
kihívás	8/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **90%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 12MB VIDEO: VGA/SVGA CPU: 486DX33 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Lehetséges felbontási módozatok: mezei VGA, "Csalafinta" és full-extra SVGA.

Mi a



Az Electronic Arts cég neve szinte egyet jelent az igényes sportjátékokkal. Szinte nincs olyan sportág, amiről ne készítettek volna egy csúcsszuper feldolgozást, melyek közül nem is kevés egyedülálló volt a maga korában, sőt esetleg mind a mai napig; gondoljunk csak a Skate or Die című, mára már klasszikusnak számító játékra. Ezen nagysikerű játékok közé lépett be tavaly az NBA Live 95 című kosárlabdaszimulátor, ami egyrészt ontotta az információkat, statisztikákat a játékosokról és a csapatokról, másrészt olyan jó hangulattal és hűséggel adta vissza magának a játéknak a varázsát, hogy simán **kenterbe vert egy profi közvetítést**, és talán csak azzal lehetett felülmúlni az érzést, amit nyújtott, hogyha a játékos tényleg kiment a pályára, és elkezdte a streetballt a haverokkal.



Büntetődobáshoz jutott a Chicago Bulls. Ők nem szoktak hibázni...



Edzői utasítások és a támadási terv vázlata.

GRAFIKAI ÉS VIZUÁLIS TUNINGOK

Nos, ezen játékon már valóban bajosan lehetett volna akármit is javítani... Hacsak nem a **3D megjelenítést**. Nos, ez meg is történt, melynek eredményeként a játék (természetesen egy kellően gyors gépen) most már valóban eléri egy TV-közvetítés színvonalát. A játék alatt ugyanis lehetőségünk van arra, hogy (az 1-6 billentyűk többszöri megnyomásával) összesen **16 kameraállás** közül válasszuk ki a legmegfelelőbbet vagy épp a leglátványosabbat. Néhányuknak ugyan csak a visszajátszásoknál vesszük hasznát (a játék ugyanis szinte követhetetlen, ha például az alapvonalon állunk). Ott azonban (az egér gombjainak nyomvatartásával finomítva a nézetet) szinte olyan látványos felvételeket készíthetünk, mint anno a Michael Jordan in Flightban. Visszajátszandó akcióban pedig nem lesz hiány, mert annyi új, látványos zsákolás, pöcizsák, dream-passz került bele a játékba, hogy az valami hihetetlen. Embereink egyre jobban **kitalálják gondolatainkat:** ha valaki üresen áll a palánk alatt, akkor passzunkat a levegőben fogadva húzza be a labdát a gyűrűbe, vagy ha jó tempóban és jó pozícióból sikerül felugrania a lepattanóért, akkor ott se vár tapsra, hanem egyből, még ugrás közben pöcizi azt vissza - már ha behúzni nem tudja.



Zsengébb felbontásban is látványosak a jelenetek, olvashatók a feliratok, kivehetők az arcok.

Immár a színfalak mögött játszódó folyamatokba is betekinthetünk. Lehetőségünk van ugyanis a **játékoseladásra és -cserére**, igaz, még eléggé kezdetleges módon, ugyanis a lényeg az, hogy egy játékosért adjunk egy másikat. Emiatt elképzelhető, hogy például Shawn Kempet, a Seattle favoritját elcseréljük egy olyan játékosra, aki még a cserepadra sem kerül fel. Ezen gondolom az NBA Live '97-ben már finomítanak, de az ötlet akkor is figyelemreméltó.



Zsákolás közben vessünk egy pillantást a padlóra is: a tükörsima felületeten tükröződik a játékosok teste.

STATISZTIKÁK

Természetesen az elődből már megismert információtömeg sem hiányozhat, ismét órákig olvasgathatjuk a statisztikákat, úgy a csapatokról, mint az egyes játékosokról. Sajnos, az előző részhez hasonlóan, **néhány nagy játékos ebből a játékból is kimaradt**, például nem találkozunk majd Charles Barkley-val, vagy Jordannel (az előző rész óta legalább David Robinsont sikerült a pályára csábítani). Legalábbis hivatalosan nem. A kezdőmenü Players pontja alatt ugyanis nem csak a játékoscserét irányíthatjuk, de vadonatúj játékosokat

Kinek milyen látvány fekszik, szabadon választhat akár 16 féle néze







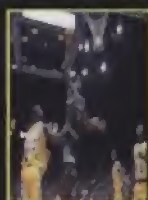


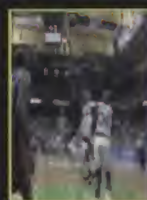
NBA® LIVE 96

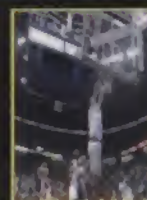


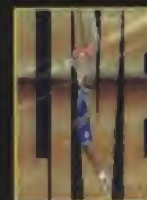


A visszajátszás pont az ilyen fergeteges mozdulatok kielemzésére szolgál.









Kedvcsinálónak látványos videófilm pereg a játék elején.

is alkothatunk, mindenféle korlátozás nélkül, tehát ha kedvünk úgy tartja, csatasorba állíthatunk egy olyan újonc centert is, aki 230 centi magas, 150 kiló, brutális erővel szedi a lepattanót, emelkedik, mint egy lift, zsákol, mint egy isten, dob mint a gép, és fut, mint a nyúl (nem véletlen, hogy a rájátszás összesített rangsorában egy hasonló paraméterekkel rendelkező, Ancy névre hallgató új fenomén vezeti az összes létező kategóriát).

HA MÁR A RÁJÁTSZÁSNÁL TARTUNK...

...a játékban természetesen az összes lehetséges módon összecsaphatunk a többi csapattal, tehát játszhatunk sima meccset, alapszakaszt több-kevesebb meccsel, valamint rájátszást. A játék színvonala is állítható a kezdőtől az all-starig, kikapcsolhatók vagy tetszés szerint állíthatók a szabályok, a büntetődobások gyakorisága, a sérülések, valamint a játékosok fáradása. A grafika és a zene is több fokozatban állítható. **Az irányítás szintén minden lehetséges módszerrel végezhető,** de nekem személy szerint a joy esett legjobban kézre (wow!). Kicsit furcsa azonban, hogy ha már játszani minden módon lehet, miért csak az egérrel lehet igazán kényelmesen irányítani a játékon kívüli menüket, mert egyes pontok csak így érhetőek el. A joy ráadásul azért is kényelmesebb (feltéve, hogy négygombos), mert így tudjuk viszonylag kényelmesen elérni a turbo-gombot, amellyel játékosunk tiszta erőből csinálja azt, amit épp csinál, tehát gyorsabban fut... ennyi.

○

Ha valaki már magasabb szinten szeretné űzni a játékot, annak ott az edzőség lehetősége. Ebben az összes, eddig a világon kitalált taktika bevethető, úgy a védekezésben, mint a támadásban. Igazán szimpatikus megoldás az, hogy **a kiválasztott taktikát a rajztáblán gyorsan "fel is vázolja" az edző,** tehát gyakorlatban, mozgó grafikák alapján választhatjuk ki a megfelelőt, nem csak a neve alapján, ami alapján még egy sima elzárást se lehet normálisan azonosítani. Ha nem akarunk konkrétan egyet-egyet kiválasztani az egyes kombinációtípusok közül (mivel itt még egy sarkazásnak is öt alfaját ismerik), az „A" kiválasztásával a gép véletlenszerűen választ ki egyet az alfajok közül a támadás elején. Érdemes kiválasztani a Play call notify pontot, mivel ilyenkor a támadások és a védekezések elején kiíródik, hogy mi a figura, nem kell találgatnunk, és ezzel nagy valószínűséggel elrontanunk az akciót azzal, hogy rosszul tippeltünk. Ez a pont abban is segít, hogy a palánk alatti tumultusban el tudjuk dönteni, hogy most mi szedtük le a labdát, vagy mi van. Ha ugyanis egy védekező figurát hív az irányító, akkor nyilván nem a miénk a lepattanó. Kicsit zavaró ugyan, hogy legtöbbször olyankor is egész pályás letámadást kellene játszanunk, amikor mind a tíz játékos, valamint néhány heves cserejátékos is a palánk alatti egy négyzetméteren tömörül, de meg lehet szokni.

○

Összességében tehát a játék igen jó, a legjobb. Nem csak látványos, hanem sok érdekes adatot, és a taktikákkal sok hasznosítható dolgot is tartalmaz, amikkel nyáron a forró aszfalton streetballozó haverokat is elkápráztathatjuk. A nézőink szája persze akkor marad majd csak igazán tátva, ha a zsákolások is mennek nekünk. De ez már egy másik történet.

t közül is.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

NBA LIVE '96 — KIADJA: EOA

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■■□
kezelhetőség	■■■■■■■■□□
kihívás	■■■■■■■□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **91%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

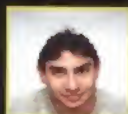
PC: RAM: 8MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX2 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Wing Co IV

THE PRICE

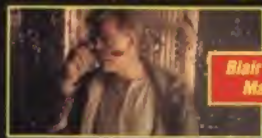


Alig telt el egy év, s máris itt a következő epizód, ráadásul magyar kézikönyvvel. Az előző rész sem volt piskóta, de ez... Ennyit számítana egy röpke esztendő?

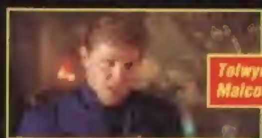


Tavaly karácsony táján a szobámban mintha megelevenedtek volna a csillagok háborúinak eseményei: fantasztikus űrcsaták részesévé válhattam, Mark Hamill-lel a főszerepben. Igaz, sem a történetnek, sem az űrjárgányoknak semmi köze a Stars Wars trilógiához, de a hangulata ugyanaz mint sok-sok éve a moziban...

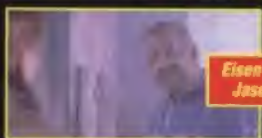
A SZEREPLŐK




Blair szerepében Mark Hamill



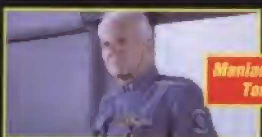
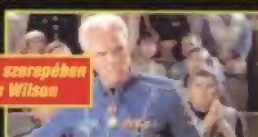

Tolwyn szerepében Malcolm McDowell




Eisen szerepében Jason Bernard




Paladin szerepében John Rhys-Davies

Maniac szerepében Tom Wilson

A SZTORI

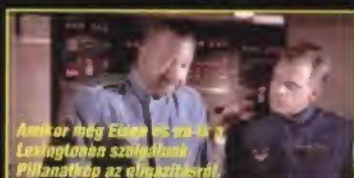
Az előző rész végén, miután sikeresen megsemmisítettük a Kilrathik bolygóját, kénytelen-kelletlen békét kötöttek velünk az oroszlánfejűek, s akkor úgy tűnt, nem lesz több űrkonfliktusa hősünknek. Blair kapitány (azaz mi, a filmben Mark Hamill) és a többiek ismét a jó öreg Föld - vagy egyéb égitest - honpolgárai lettek, s békében tengették szabadidejüket. Blair például a Nephle bolygón kezdett új életet, mint farmer. Persze minden csoda három napig tart, s egyébként se lehet a "Tigris szívéből" egyszerűen csak egy földkukac. Egyik forró napon a holofónon **Maniac felkeresi Blairt, s egy találkára invitálja a közeli légikikötő kocsmájába. Maniac váratlan hírt közölt: Blairt visszahívták aktív katonai szolgálatba...**

Ezalatt a szenátus nagy gondban van: néhány napja a Peremvilágiak megtámadtak egy pár Hellcattel védett szállítóhajót - túlélő nem maradt. Tolwyn admirális vállalta magára a nemes feladatot, hogy két hét alatt kinyomozza, mi is történik valójában a csillagok között, s utána szavaz a szenátus háború vagy béke kérdésében...

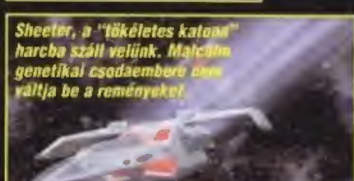
Így kerül Blair a konföderáció Lexington hajójára, s az első néhány küldetés erejéig ott is marad... Aztán megbolydul a méhkas, **mindenki gyanús lesz**, az eddigi barátok ellenünk fordulnak, s mindez alatt **megmagyarázhatatlan, sötét dolgok történnek a galaxisban.** Természetesen Blair számára nem jelent gondot átverekedni ezernyi gonosztevőn, kalózon, ágyúk vad torkolattüzein s végül kideríteni, mi vagy ki is áll a dolgok hátterében - de ez maradjon a 6CD titka.



A csillagbázis a végét járja.



Amikor még Eisen és mi is a Lexingtonon szolgáltunk. Pillanatkép az eligazításról.



Sheeter, a "tökéletes katona" harcba száll velünk. Malcolm genetikai csodaembere nem váltja be a reményeket.



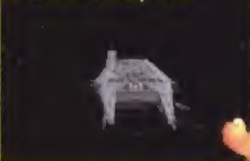
Hajónk a hangárban csak ránk vár.

[WING CO]MMANDER

O F F R E E D O [M]

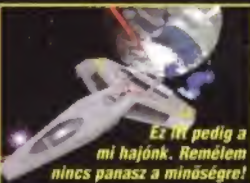
A SZIMULÁTOR

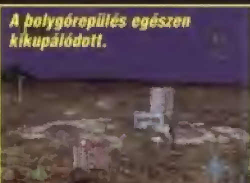

A "Tigris szíve" ismét a régi - sorra hullanak a horizonton az ellenséges űrhajók.


A Vesuvius utolsó percei.

Szegény Banshee... Nem is sejti mi vár rá.


A kommunikációs képernyőn Maniac elismerően bólint.


Ez itt pedig a mi hajónk. Remélem nincs panasz a minőségre!


A bolygórepülés egészen kikupálódott.

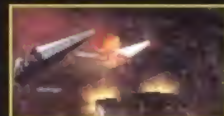
Nem tudom, hogy a tavalyinál gyorsabb gépem miatt-e, de úgy tűnt, **mintha sokat rövidítettek volna a töltési időn**: nem kell hosszú perceket várni a felszállás után, hogy játszhassunk. **Az irányítás a régi, a hajók újak, s kidolgozásuk sokszor lekörözi az elődökét.** Itt is megtalálható a VGA/SVGA átkapcsolás, a felbontás butítása - egyszóval minden, ami benne volt a WC3-ban. Igazi meglepetés akkor ért, amikor az első felszíni küldetéshez értem - aki emlékszik még a harmadik rész igencsak gyenge bolygófelszínére, az kellemesen fog csalódni: **akár egy repülőszimulátorban is elmenne a kidolgozás**. Persze a minőségnek ára van: aki igazán élvezni szeretné a repülést SVGA-ban, annak jó, ha akad 16 Mb RAM-ja, s egy Pentiuma - a jobbik fajtából.

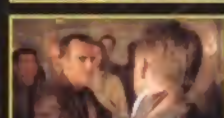
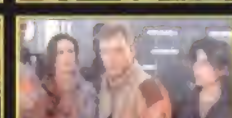
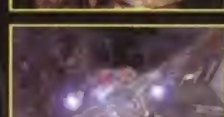


Itt választhatunk hajót, illetve pakolhatjuk fel fegyverekkel. Most épp egy Dragont látok, dugig felfegyverkezve.

A MOZI

Vitathatatlan, hogy az interaktív mozirészek (azaz amikor mi dönthetünk, hogy mikor mit válaszolunk, s ez befolyásolja a történet menetét) nagyon megdobták a játékot - sokan a filmet élvezték a WC3-ban legjobban. Bevallom, engem is magával ragadott a film, hisz a PC-s filmek úttörőjeként jelent meg. Sajnos, azóta sikerült látnom a filmrészeket 3DO-n is, és teljesen elkeseredtem... Ilyen botrányos a PC minősége? Mert bizony be kell vallanom, hogy a 3DO-n látható filmbetétek minősége tökéletes volt. **Most, hogy láttam a IV-et, kezdek ismét bízni a PC-ben.** A film minősége sokat javult, emelett SVGA felbontásban is nézhető (486dx100 nem árt), sőt, ha még ez sem elég, SVGA 16 bites színmélység is beállítható (Pentium...), mely 32.000 színárnyalatot használ - kicsit élethűbb a 256 színnél. Egy kis furcsaság, vagy inkább helymegtakarítás az SVGA-s üzemmódban: a film minden 2. képpontsora kimarad. A fekete csíkok csak közelről tűnnek fel, 40-50 centiről már tökéletes élményt nyújtanak. A jeleneteket most nem blue-box-ban vették fel és helyezték bele utólag egy számítógéppel elkészített környezetbe, **hanem a legtöbb helyszínt berendezték, akár egy igazi játékfilmnél** (pl. a kocsmákat, termeket stb.). A költség az eddigi legmagasabb: **9 millió dollár**.






576 KByte ÉRTÉKELŐ

WING COMMANDER IV — KIADJA: EOA

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **94%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486dx75 CD: 5 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

**1996-ban is folytatjuk előnyönyös előfizetési akciónkat.
Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg komoly összeget, hanem**

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és jelentősen olcsóbbá teheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

Ez már önmagában is megéri,

_DE_

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén háromszor, hatszor, illetve tizenkétszer

5,76% árengedménnyel

vásárolhatsz

az 576 KByte budapesti, győri és pécsi boltjaiban a részedre megküldött

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a befizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.
Régi előfizetőink is részt vehetnek akciónkban meglévő előfizetésük erejéig,
amennyiben az áremelkedésből adódó árkülönbözetet a részükre küldött csekken befizetik.
Akciónk a Csomagküldő Szolgálatban megrendelhető termékekre is vonatkozik. Rendelés esetén mellékeld a kártyádat, amit mi a megrendelt játékkal együtt visszaküldünk részedre.
Engedményünk nem vonatkozik azokra a termékekre, amelyek már eredetileg is akciós áron vásárolhatók.

TOP LISTA

C64

NEWCOMER	●
LONG LIFE	●
BBURAGO RALLY	▲
STREET ROD	▲
MAYHEM IN M.L.	◆

AMIGA

SETTLERS	▲
SENSIBLE SOCCER	▲
PINBALL FANTASIES	●
WORMS	▲
DESERT STRIKE	◆

PC

MORTAL KOMBAT 3	●
WARCRAFT 2	▲
NEED FOR SPEED	▲
DOOM 2	●
EARTWORM JIM	◆

KONZOL

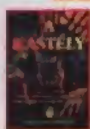
MORTAL KOMBAT 3	●
EARTHWORM JIM 2	▲
DONKEY K. C. 2	◆
KILLER INSTINCT	●
FIFA '96	●

JELMAGYARÁZAT:
● = HELYBEN MARADT
◆ = ÚJ BELÉPŐ
▲ = ELŐRE LÉPÉS
▼ = VISSZALÉPÉS

KEDVES TOPLISTÁSOK!

TOVÁBBRA IS VÁRJUK LEVELEITEKET, AMELYBEN **C64**, **AMIGA**, **PC**, **KONZOL** KATEGÓRIÁKBAN KÉSZÍTITEK EL SAJÁT TOPLISTÁITOKAT.
CÍM: 1389 BUDAPEST, PF.: 132.
A BORÍTÉKRA ÍRJÁTOK RÁ: **TOPLISTA**!

Az 576 KByte eddig megjelent saját fejlesztésű játékprogramjai



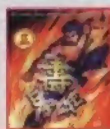
999,- Ft



699,- Ft



999,- Ft


999,- Ft


999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)



Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391, Fax: 184-22-49

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:
Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Sound Blaster AWE 32 VE
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Gravis Ultra Sound
Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 SCSI

CD DRIVE-OK:
- 2x-, 4x-, 5x-, 6x-, 8x-os sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* PIONEER
* MITSUMI
* SANYO



HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

Videódigitalizáló - és MPEG lejátszó kártyák, CD írók, MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

CD ÍRÁS 990,- + ÁFA (anyagár nélkül)

Panasonic, Toshiba 4x-es CD drive	9.600,-
Sony 4x-es SCSI CD	25.000,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.640,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	7.040,-
2400/9600 Zoltrix Fax-Modem	4.800,-
Media Magic SCSI vez. 16 bites hangkártya + dupla sebességű SCSI CD drive	14.400,-
RICOH 2x-es külső SCSI CD író + software + 10 ajándák CD lemez	196.000,-
850 MB Quantum IDE winchester	24.800,-
4 MB/32 bites RAM modul	7.600,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:180-8611 Kód: 1471 # Tone üzemmódban
Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium 133-ig, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról!
Teljes körű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



Bp. V. ker. Vadász u. 36.
Tel: *131-0518/3 vonal, 11-66-96. Fax: 111-8671

Kérd részletes árlistánkat üzletünkben!

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ
DX4-133 122.900 Ft + ÁFA
8 MB RAM, 14" LR MONITOR, 840 MB HDD
1 MB PCI VGA, 1,44 MB FDD, Mini torony

Új szisztéma indul a Ready-ben.
Minden nap más-más két termékből

AKCIÓ!

Folyamatosan a legjobb áron!
Mindig érdemes benézni.

A 486-osok ideje lejárt, itt az ideje, hogy áttérj valami korszerűbbre. Meg fogsz lepődni, milyen olcsón kínáljuk a Pentium és az 5x86 processzorokat.

Érdekelne egy full verziós AWE 32 csúcs hangkártya 20.000 Ft körül? Vagy egy márkás 4x CD ROM 10.000 Ft alatt? Ha igen, nálunk mindezeket megtalálod.

C PROGRAMOZÓKAT
és
3D GRAFIKUSOKAT

keresünk játékprogramok fejlesztéséhez amerikai piacra. Jelentkezés Szentesi Józsefnél a 213-0348-as telefonszámon. Szakmai önéletrajzokat a 155-2293-as faxszámra várunk.

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

- ❑ negyed évre: 850,–
- ❑ fél évre: 1.650,–
- ❑ egy évre: 3.200,–

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ___ példányban

Megrendelő neve: ______________________

Címe: ______________________

Irányítószám: ______________________

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



COMGAME GM
1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:

Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft minden további sor 120,– Ft + 25% ÁFA = 150,– Ft

Közületeknek: az első 5 sorig 600,– Ft + 25% ÁFA = 750,– Ft minden további sor 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KERES

Keresek: A1200, Winchi, bővítő CD-ROM. Külön is. Csernáth Zoltán Tel.: 256-17-40 Édr.: 17-22-ig

AMIGA KÍNÁL

CD32 + 2 joypad + 8 CD (pl.: UFO, Castles 2, Elite 2) eladó. Árajánlatokat az alábbi telefonra várok. Tel.: 06(23)388-613. (Time Richard)

Eladó AMIGA 1200 2db joy + lemez + lemeztartó + újságok + 210 MB Winchester. Érd.: 2143 Kistarcsa Lőcsei u.14. Siller János Tel.: 06/20-451814

AMIGA 500 1MB bővítő + színes stereo monitor + beépített floppy + külső floppy + joy-ok + egér + kb. 500 lemez + lemeztartó dobozok. Tel.: 1809-433

Eladó AMIGA 500 (2MB) + külső Drive + TV modulátor + 3 joy + egér + 1300db lemez. Érd.: Hroncz István 2800 Tatabánya Dózsakert. 63.Ép. 1h. fsz.1. Tel.: 34/338-721

CD-32 + 8 CD (pl.: Microcosm, Jungle Strike, Video Creator) + joypad + egér + billentyűzet eladó. Irányár: 50.000,-Ft. Tel.:99/315-841

Eladó A500 + bővítő + 140 db lemez + egér + 2 db joy + 1 db infrás joy + TV-modulátor + 2 fajta hangkábel + újságok. Ára: 30.000,-Ft. Váradi Attila, Érd: 06/23-375562

Eladó A500 + bővítő + 1084 monitor + MPS1500C nyomtató + A1010 külső drive + egér + könyvek. Ára: 50e Ft. Kovács Zsigmond 1046 Budapest Bőröndös u. 28. 6-23. T.:2301034 18h után

AMIGA 500 + 1MB + TV-modulátor + egér + joy + lemezek + ATONCE AT-kártya eladó. Ár: 40.000Ft. AT-kártya külön is. Ár 10.000Ft. Érd:3881 Abaújszántó Arany J. út 52.

C64 KÍNÁL

Eladó C64 + Floppy drive + Tévé. Irányár: 17.000,-Ft. Érdeklődni lehet: Bakó Attila 129-71-72. 15-20 óráig

Eladó: C64 + magnó + 12 kazetta egyben. Irányár: 10.000,-. Érdeklődni: Albertus Balázs Nagybajom, Fő u. 28. Tel.: 82/357-188. Délután.

Eladó C64 /II. + 1541/ II Floppy drive + 2 joy + 2 cartridge + sok kazetta és lemez tele játékokkal + szakkönyvek. Érdeklődni lehet: Lucza Balázs: 1-128-950 /17 óra után/

Eladó C64 + Floppy + magnó + 2db joy + szakkönyv + cartridge + sok-sok lemez 285 db játékkal (gyáriak is). Irányár: 20.000Ft. Érdeklődni: Kasz József Tel: 271-9998

Eladó C64 + floppy + 2 db joy + lemezek + lemeztartó + cartridge. Érdeklődni: Tóth Gábor 5600 Békéscsaba Andrássy út 32. I.em.6. Tel.: 66/443-814

PC KÍNÁL

Eladó Full Throttle CD, Dark Forces és Rebel 2. demóval, valamint 170 db HD-s használt lemez játékokkal féláron. Tel: 22/321-363. Szolnoki Róbert.

Eladó 486 DX2-80 8MB ram, 270MB winchester, 14 SVGA LR-NI monitor, 1MB S3 VLB VGA kártya, 1MB GVS, VESA IDE, game pad, sok program. Ára: 135.000FT. Tel: 186-7964

486DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció kedvező áron eladó! Intel proci, 4MB ram, 420MB winchester, 1.44MB floppy, IDE + "14" színes SVGA LR-NI monitor, ház, billentyűzet. 1 év garancia. Tel.: 06(30)502-804. Bármikor

Olcsón eladom Need for Speed, Cyberia, Magic Carpet, Armored Fist, Rebel Assault, Mortal kombat 3, Mad Dog című CD-s játékaimat. Tel.: 52/361-910 Petaki Ákos.

Eladó egy új Sagitta Grey (800 DPI) hand scanner + Software eredeti dobozában a leírásokkal. Ár: 9.000,-Ft. Cím: Bp. 1067 Teréz Krt. 1. Tel: 1-225-984

286-os bővített RAM, spec. EGA monitor + monitorszűrő, 5,25" megh., 40 MB WIN., 6 db lemez + játékok, egér + pad. I.Á.: 50e Ft. Érd: 06-30-400-874

Keveset használt PGA billentyűzet 2.000 Ft + city-mouse 3 gombos egér + vezérlőprogram + pad 1.800 Ft együtt, vagy külön eladó. Tel: 226-7992. Este 18-tól Molnár

Eladó egy Hyundai 14" SVGA színes monitor 25.000Ft-ért, egy Gravis PC Gamepad 2.000Ft-ért Tel.: 156-3661 este 18-tól, Polgár Endrét keresd

486DX-4-100 Color SVGA monitor 1 MB videokártya, 8RAM, 4XToshiba CD-ROM, 700MB Winchester, SB-16 + aktív hangfalak + bill + egér + joy + 1.4FDD garanciával-egyben eladó. Érd: Tóth János Tass Dózsa u 42

EGYÉB KERES

Zalaegerszeg! Megadrive tulajdonosok jelentkezését várom programcsere céljából. Major János 8900 Zalaegerszeg. Berzsenyi 28 VII.em. 47. Este 7 után.

Jó állapotban lévő SEGA MD és SNES játékokat vásárolnék. Csak dobozzal és leírással rendelkező programok érdekelnek. Ajánlatokat az 1389 Budapest, Pf.: 132-es címre kérek. Jelige: Konzol '96

EGYÉB KÍNÁL

Eladó: Nintendo + 4 joy + 4 játékos elosztó + 7 kazetta külön is. Irányár: 30.000,-Ft. Érdeklődni: Albertus Balázs Nagybajom, Fő u.28. Tel.: 82/357-188. Délután.

SEGA MD II + 2 joy + Mortal Kombat 2. Sürgősen eladó. Irányár:30.000,- Ft. Érdeklődni: Szalai Zsolt 6787 Zákányszék Tömörkény u.53. (Ha van telefonod, visszahívlak)

GB-ra eladó. Super Mario Land 2 - 3.500Ft, Double Dragon 3 - 1.500Ft. Sürgős. Érdeklődni: Hüse Róbert 4200 Hajdúszoboszló, Bányász u.14. 3/12

Eladó két hónapos Mortal Kombat 2. Game Boy-ra. Irányár: 4.200,-Ft. Érdeklődni lehet hétköznap, 15 óra után, a (35)367-390-es telefonszámon

Eladó Earthworm Jim kazetta Megadrive-ra. Keresek CD32-t. Tel: 116-9942 Barna Tibort keresd este!!!!!!!!!

Eladó egy SEGA MD2 3db játékkal (Mortal 3, Primal Rage, Punisher), hozzá 1 db 6 gombos és 2 db 3 gombos joystick. Ára: 45 ezer forint. Tel.: 272-2588 Madaras József 1158 Budapest Gergő u.69

Eladó Megadrive játékok, 4-6.000,-Ft. SEGA CD + 4 játék 38.000,- vagy 1 játékkal 25.000,- Game Gear + 6 játék és Game Boy + 110 játék 23.000,-/db, és SEGA Saturnhoz 3 játék 8.000,-Ft/db. Érd: 06-20-391-058

Garanciális CD32, 2 joy + 6 játék PC: Diggers, Cannon Fodder, Shadow Fighter eladó. Ár: 38.000,- MDII játékok: Urbanstrike 5.500,- Contra Hard Corps + adapter - 7.000,- Star Wars, Arcade 6.000,- Dragon 5.000,- Earthworm Jim 6.000,- valamint 32X-Harafterburner 7.500,- Cím: Juhász Gergő, Kőszeg Jókai út 19. Tel: 06/30-458-521

Eladó SEGA MD1 2 játékkal: XMEN, Cliffhanger + 1 joy. 20.000 Ft-ért. Érdeklődni: Mester Péter Százhalombatta Bolyai János u.6. 3/10. Tel.: 06/23-355-981. 14-16h-ig és 20-21h

Eladó több, mint 20db SNES és SEGA Megadrive játék. (Pl.: MK2, Pitfall, Jurassic park I-II., Maximum Carnage, Warlock, Stargate, etb.) Érd.:09-21 óráig. Tel.:78/460-474.

Sürgősen eladó SMD + 3 joy (2db három és egy hatgombos) + 4 játék. Érdeklődni lehet az 1-128-950-es telefonszámon 17 óra után Lucza Balázsnál

Sürgősen eladó GameBoy + hálózati adapter + sok játék. Érdeklődni lehet: 1-128-950 17 óra után Lucza Balázsnál

Eladó SEGA Megadrive II + 2 joy + USA konverter + 3 szuper játék: X-men, Mortal Kombat 2, Virtua Racing. Tel.: 37-356-259

Eladó egy SEGA Megadrive 2 + 2, 3 gombos joy + Sonic 2 + Robocop VS Terminator. Ár: 20.000,- Cím: Debrecen Csapó utca 57. Tel.: 310-028 2024 Kötélverő Dávid

Sürgősen eladom! SNES-re 2.500Ft-ért programpenuál GameBoy-om Boosterboy-kiegészítővel + 4 játékkal, 7.500Ft-ért! Hívj! Bp. 1044 Megyeri L. 106. Tel: 1-601-926

Eladó kifogástalan állapotban lévő SNES, 2db control-paddal és 8 játékkal (pl.: Killer, Instict, Batman forever stb.) Tel.:260-54-28.

Eladó SEGA MDII + 2db joy + Multi joy + HIFI kábel + 2db játék. (pl.: Demolution Man, stb.) Ár: 27.000Ft Érd.: 06-96-417-182 Barabás Zsolt.

SMD-re eladó: Primal Rage, Dr. Robotnik $ Mean Machine, Zero Tolerance, Golden Axe II. + egy db. 6 gombos control pad. Tel.: 06/62/411-434 Czene Árpi

Final Fantasy III SNES-re/USA/ Eladó: 9.000Ft, vagy elcserélhető Secret of Mana, Chrono Trigger, Secret of Evermore, Breath of Fire, Lufia-ra. Tel.: 260-3574

MD-re Eladó: Aladdin, Quackshot, Gauntlet IV., Sonic 2, Royal Rumble, Lotus T.C.1, vagy külön elcserélhető. Plusz eladó 1 három gombos joy. Tel.:87/444-049 15-tő

Áron alul eladó SEGA MDII játékgép + 1db joy /Irányár 12.500Ft/, valamint SEGA MD kazetták és CD-k. Érd.: Pécsmag L. Nádudvar Malom 2. Tel. 54/480-107

Eladó SMD2 + 2db 6 gombos joy + USA adapter (18.500Ft) + MK3 + Kódok (10.000Ft) + 2db Segapro újság (600Ft). Ugyanitt C-64 eladó. Cím: Csizmadia Szabolcs Szfv. Széchenyi t.3. 8000. Tel.: 06/22-342-193

Eladó SNES + 2 joy + Mortal Kombat 2 + Starwing + SM World + Castlevania IV. 35.000Ft. Zalaegerszeg 8900, Toldi út 16. I/2.

Eladó 3 MD Progr.: Sonic Spinball, Jungle Book, Indiana Jones. 5.000Ft/db. Cím: Horváth Attila Nagykanizsa, Bem József u.9.

Eladó SMD-re: Primal Rage, Royal Rumble, Justice League, Dragon, Fatal Fury, Sonic 2. Érd.:92/321-727-es telefonszámon.

SMDII + 2db 3 gombos + 1db 6 gombos 5db játék (Stargate, Sonic 2, Jurassic park, Mega Games I, Marcs) Olcsó áron eladó. Érd.: Ozd. Bolyki Főút 35. Tel. 48/475-020

GameBoy kazettáimat eladom: Mario 2, Jungle Book, MK 2, Cool Spot, Tazmania, Zelda 2, Mega Man, Probotector, Tenisz, Spiderman 2, Battletoads. Tel. 06/60-342-108

Olcsón eladom SNES kazettáimat. Pl.: Final Fight 2, Lamborghini, Maximum Carnage, Lost Vikings, Double Dragon, EEK the cat, Primal rage, Probotector, Mega Man-X, Judge Dredd, Smash Tennis, Best of the Best. Tel.:06-60-342-108

Eladó SEGA Megadrive II-re FIFA soccer 96, 10.000,-Ft-ért. Cím: Lőke János 2483 Gárdony, Balatoni út 17. Tel.:357-104, 22-es körzet.

Sürgősen eladó egy kifogástalan állapotú SEGA CD II + 2 joy + 8 db CD egyben, kedvező áron. Érdeklődni a 290-82-08-as telefonszámon lehet

Eladó egy kitűnő állapotban lévő, még 5 hónap garanciával SEGA MS II (beépített játékkal), control paddal + Mortal K 9.500 Ft. Cím: 7453 Csepregi Iván Mernye Arany 17

SNES gépre eladó: Hook mászkálós platformjáték. Sajnos doboz nélkül. Ára 3400 pesetas. Telefon námbör: 2090492. Sasvári József doom rulez!

SNES kazetták eladók elcserélhetők: pl.: Illusion of time, Mystic quest, Equinox, Skyblazer, Gods, Double Dragon 5., Soul Blazer, S.Metroid. Tel.:32/315-888

Eladó GG-re: Mortal K., NBA J., NHL H. 5.000 Ft/db. Mickey M., Winter O., Asterix 3.000 Ft/db. MS/GG konverter 2.000 Ft. MS-re Shadow D., Double D., Desert S. 3.000Ft/db. Cím: Lovász Balázs, 7570 Barcs Vörösmarty u. 15/2

Eladó SNES-re 7 játék + Converter + AV kábel. Érdeklődni a 212-4309-es telefonon délután.

Eladó GameBoy bolti tartozékokkal + 2 játék (Tetris, Ninja Taro). Irányár 13.000Ft, alkudni lehet. Érd.:72/238-469

EGYÉB CSERE

2 hónapos SEGA MD-at elcserélném egy mountainbike-ra Tel: 212-36-74. Cakó Attila

SMD kazettáimat eladnám, vagy elcserélném Eternal C., Tiny Tony, Aladin, Bloodshot, Justice League. Zsoldos Tamás Körmend Németh Mária t 7. 94-412-503.

GameBoyra Jungle Strike, Elevator Action! cserélnék Primal Rage, MK3, Earthworm Jimre, vagy egyikre. Müller Csaba 1047 Budapest Káposztásmegyeri út 19. I.1.

Eladó K.Instinct (5.000,-), vagy elcserélhető MK3-ra. Kirby-met elcserélném Pinnball-ra (GB) Tel.:290-33138. Keresek MK1-et és J. Strike-ot.

SNES-re MKII cserélnék Legendre, vagy Knigts of the roundra. Cím: Virág Zsolt 4200 Hajdúszoboszló Kender u.7

Elcserélném SEGA Master systememet + játékaimat, pl.: MK + GameBoyomat + játékaimat egy SNES-re + MK2-re, v. MK3-ra. Tel.: 06/26/310-175. 18h után. Sürgős

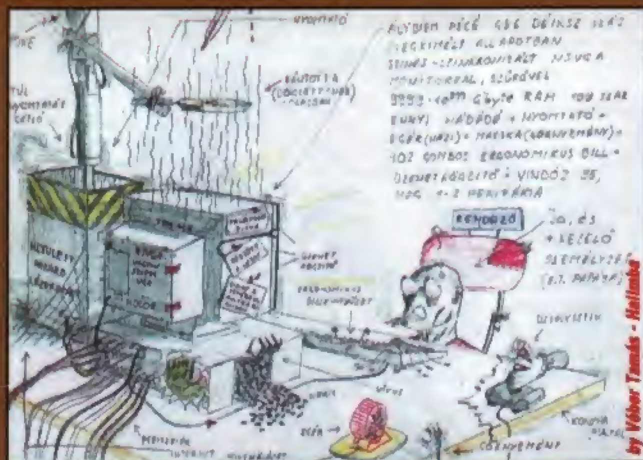
Mortal Kombat II-t cserélek Super Street Fighter II-re. (SEGA MD) Tel.:227-59-08. Aulich László keresendő. (Az SSFII-t esetleg megvenném.)

PIKTOGRAMMOK



by Pető Tamás - Mezőkövesd

BY



by Vöber Tamás - Hatvan

OLVASÓK



by Farkas Gergely - Debrecen

Íme néhány ízelítő az olvasóink által beküldött idétlennél-idétlenebb rajzok közül. Továbbra is várjuk ügyeskezű piktorok műveit, nem leszünk hálátlanok (minden megjelenő kép alkotója ajándékot kap), sőt év végén eredményt hirdetünk, ahol a beérkezett legtutibb alkotások készítői között számos mega-meglepetést osztunk szét.

REJTVÉNY

Múlthavi rejtvényünkre olyan bődületes mennyiségű levél érkezett, hogy minden rekordot megdöntött a beérkező megfejtések száma.

A rend kedvéért a helyes megoldások következnek:

1. Mary Shelley, a 18 éves angol diáklány írta a mára kultikussá vált Frankenstein történetet.
2. Marco Polo (1254-1323) a középkor legjelentősebb európai utazója és felfedezője. Bővebben a lexikonokból olvashattok róla.
3. A lemming (Myodes Lemnus) a rágcsálókhoz tartozó északon élő barnás-sárga színű, nagy csoportban vándorló rágcsáló.

A Pro Pinball rejtvény megfejtései:

1. az '50-es évek derekán bukkantak fel a mai flipperek ősei.
2. Például: David'd Midnight magic (C64), Mechanicus (C64), Pinball Dreams, Fantasies... (Amiga, PC), Dragon's Fury (Sega) és így tovább.
3. Na ez egy fogós kérdés. Egészen elképesztő irományok születtek, voltak, saját kútfőből írtak, de sokan a Toldit vagy az Anyám tyúkját vették hozzá alapul. Ez utóbbi típusból egy idézet:

ÓDA A FLIPPERHEZ

Tüzesen süt le a nyára nap sugára
Az ég tetejéről a flipper-árkádra.
Betotyog kis csirkénk a golyós gépek közé,
S elindul a totális pénzügyi csőd felé.
Mikor a gép már bezabálta minden huszasát,
Meglátja belépni kedvenc anyósát.
A kedves mama üdvözli pár haverját,
Majd beindítja az egyik csodamasinát.
Csirke barátunk hüledezve nézi,
Ahogy anyósa már a hatodik bónusz milliót nyeri.
Pöccöl a mama, gurul a golyó,
Mely gombáról gombára pattan, s beüt az extra 100 millió.
"Azannyát!", hördül fel az összegyűlt tömeg,
A sok flipper-virtuóz is elismerően füttyent.
Ám hirtelen labdája a süllyesztőbe gurul,
S több száz millió pontja a porba hull.
"A fene, nincs több pénzem."
Mondja az anyós, s elindul hazafelé szépen.
Csirke barátunk is elballag hát haza,
S útközben azt számolja, mennyi elveszett vagyona.
A flipper-árkádban is elhallgatnak a gépek,
S hazamennek az összegyűlt csirke-népek.

Írta: Szabó Péter

A stáb tagjai előtt lezajlott sorsoláson a következő eredmények születtek:

5 darab eredeti Pro Pinball CD-t nyertek: Szabó Péter (Nyíregyháza), Lorge Tamás (Budapest), Pogány Tamás (Budapest), Halász-Szabó Dániel (Budapest), Bencsik Attila (Budapest).
A különdíj pólót Torbágyi Andrea (Balatonföldvár) nyerte.
A "...Meglepetés" rejtvényünk nyertesei: Ifj. Straub György (Érd), Nagy Kristóf (Baja), Kevezsi Gábor (Miskolc), Mazalin Tamás (Pacsa), Nagy Gergely (Budapest).

Mivel ilyen jól ment a verselés, ismét hasonló témájú feladványt eszeltünk ki. Írjátok fel egy lapra egymás alá az alábbi betűket: **E A R T H W O R M J I M**, egy másik lapra meg azt, hogy **W I N G C O M M A N D E R I V**. Írjatok kínrímeket bármilyen témában, amelyek sorainak kezdőbetűi a megadott sorrendben felírt karakterek. Természetesen e két tárgykörben sorsolunk ki szuper ajándékokat (póló, poszter, kitűző).



EARTHWORMJIM



WINGCOMMANDERIV

COMMODORE 16, 116 ÉS +4

1983/84-ben a 64-es nem hivatalos utódjaként jelent meg a Commodore "fekete báránya", a C16-os család. 16 Kbyte-os, 7501-es processzort foglalkoztató C16, a hasonló felépítésű ámde más külalakú C116 (olcsó változat) és a nagyobb, 64Kbyte memóriával rendelkező C+4. Ez utóbbi ROM-ban 4 felhasználói programot is tárolt (innen az elnevezés).

A gépek teljesítménye igen ellentmondásosan alakult a C64-hez képest. Megjelent a Basic új, 3.5-ös változata, mely a korábbi 2-es hez képest többek között már közvetlen grafikai, zenei elérést valamint egyszerübb input/output műveleteket engedélyezett. A fejlett Basic interpreter mellé egy monitor program is járult, leegyszerűsítve a gépi nyelvű programozást. Emellett pozitívum, hogy a grafikus chip a korábbi 16 helyett 128 szín megjelenítésére lett képes. Továbbá az VC-1541-esnél lassúnak bizonyuló lemezműveleti sebességet az VC-1551-es - stílusosan fekete - egységnél párhuzamos csatolással gyorsították fel. Azonban eltűntek a hardverből támogatott sprite-ok, valamint leszűkültek a hangképzés lehetőségei (2 csatorna: 1. négyszögjel, 2. négyszögjel vagy fehérzaj, emellett a hangerő 16 helyett 9 fokozatúra zsugorodott). Egy újabb érthetetlen lépés következtében megváltoztak a csatolási szabványok, így a régi eszközöket (joystick) csak átalakítókkal lehetett a géphez illeszteni. Az említett változtatások miatt *az új gépek a C64-gyel nem voltak kompatibilisek,* azonban meg kell említenünk, hogy egyes szorgalmas rajongók, s ebben hazánk fiataljai kitűnő szerepet vállaltak, a 64-re megjelenő programok konvertálásával foglalkoztak. Ezzel együtt a C16-os család szoftver-támogatottsága gyengének bizonyult (a beépített szövegszerkesztő 99 sor kezelésére volt képes), így az oktatás területén kívül nem tudott szélesebb körben elterjedni.


BUCK ROGERS

COMMODORE 128

1984/85-ben került a boltokba a C64 továbbfejlesztett változata, a C128, nevéből adódóan 128 Kbyte RAM-mal valamint a korábbi 1 Mhz helyett dupla sebességű, 2 Mhz-es processzorral.

Az új gép három üzemmódban dolgozott. 128-as módban újdonságnak számított a Basic 7.0-ás változata és a gyorsított órajel. Másik lehetőség a 64-es majdnem tökéletes hardver emulációja volt, míg harmadikként a fejlesztők a CP/M operációs rendszert integrálták. A gépben két CPU is helyet kapott, a 128/64-es módokért felelős 8501-es és az operációs rendszert meghajtó Z80-as processzorok. A gép alapváltozata külső megjelenés szempontjából az Amiga 500-hoz hasonlít, míg egy 128D-re keresztelt profi kivitelezés a beépített lemezegységgel leginkább az Amiga 1000-re vagy egy szépen kivitelezett baby-házas PC-re emlékeztet. A géphez csatolható duplafejes (PC-n természetesnek számító kétoldalas floppy) VC-1571-es lemezegységet is az új design jegyében tervezték meg. *A komoly előrelépések ellenére a 128 üzemmód szoftverileg mostoha helyzetbe jutott,* míg a CP/M a feledés teljes homályába merült. Talán a túl jóra sikerült 64-es emuláció miatt csak kevesen kezdtek a 128-as saját lehetőségeivel foglalkozni.


CRUISE FOR THE CORPSE



MÁSODIK EPIZÓD

A konzol piacon akkortájt megjelent két konkurens - Nintedo és Sega - miatt az Atari pozíciója megingani látszott. A számítástechnika területén még nem ért el sikereket, a szórakoztató elektronikában már nem. Sorozatos átalakulások és belső harcok után a cég vezetése úgy döntött, hogy a társaság jövője az új generációs számítógépek fejlesztésében keresendő. 1986-ban megjelent a Motorola 68000-es porcesszorra épülő, immáron 16 bites Atari ST.

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE

A Commodore a kihívásra egy teljesen új technológiát fejlesztő cég, az Amiga corp. felvásárlásával válaszolt. Az így megszerzett tehetséges mérnöki gárda Jay Miner (az Atari VCS konzol egyik fejlesztője), R. J. Mical és Dave Morse (A 300 csapat későbbi tagjai) és sok más tehetséges fejlesztő segítségével *egy korábban játékgépnek indult rendszert házi számítógéppé alakították át.*

AMIGA 1000

1985-ben jelent meg az akkoriban csodagépnek számító, szintén Motorola 68000-es processzorra és 16 bites architektúrára épülő *Amiga 1000.* Az ízléses pizza-doboz jellegű háztól különváló billentyűzettel és standard kétgombos egérrel kapható gép alapkiépítésben 256Kbyte operatív tárral rendelkezett, melyet később fél- vagy 1 megabyte-ra kellett bővíteni. A konkurens Atari félmegás rendszere sokkal reálisabbnak tűnt a 16 bites kategóriában. *Másik, sokak szerint hátrány, hogy az igen fejlett multitaszkos operációs rendszert nem ROM-ban tárolták, így azt a gép bekapcsolása után lemezről kellett betölteni.* Ezzel a megoldással azonban hardver változtatások nélkül lecserélhető volt a kezdetben kiadott 1.1-es Kickstart, a lemezen megjelenő fejlettebb változatokra. Az architektúra teljes különbözősége miatt az Amiga család egyáltalában nem volt kompatibilis az addig megjelent Commodore mikroszámítógépekkel, de ekkora teljesítménynövekedés mellett ez elenyésző problémának számított.

Az Amiga fő erénye a CPU mellett dolgozó audio/video custom chip-készlet volt. A 8 bites, 4 csatornás hangképzés akkori színvonalát sok ma agyonreklámozott PC-s hangkártya meg sem közelíti. A zene mellett a képernyőről két önálló processzor gondoskodott. *Az amúgy fáradságosan programozható rasztermegszakítás leegyszerűsítéséért a Copper, míg a bitmapos grafikák kezeléséért a Blitter felelt.* A Copper segítségével 4096 színű paletta bármelyik színét, vagy a grafikai üzemmódok bármelyikét soronként lehetett megjeleníteni. Az üzemmódok közt szerepelt az alapnak számító 320*256-tól a 640*512-ig több variáció, memóriától függően 32 színig illetve egy különleges úgynevezett HAM módban bizonyos korlátozásokkal a paletta 4096 színe. Egy EHB-ra keresztelt eljárással a 32 szín duplájára növekedett, úgy, hogy a második szegmensben a színek az első 32 félvilágos változaiként jelentek meg. Az első 1000 legyártott gép grafikai lehetőségei az Agnus chip negyed megabyte-os "látószöge" miatt erősen korlátozódtak, így elmaradt az elébb említett EHB üzemmód is. A később megjelent sorozatban az Agnus képességeit fél megabyte-ra növelték.

A Blitter közreműködésével grafikák kezelése - és mozgatása gyorsult fel. Emellett továbbra is támogatták a hardverből generálható sprite-okat, melyek jelentősen megkönnyítették a képernyőn mozgó apróbb objektumok megjelenítését. Az integrált lemezes egység a PC-hez képest egy gazdaságosabb 880 Kbyte-os for-




HEART OF CHINA

odore SZTORI

mátumban dolgozik. A felsorolt eljárásokat az Amiga rugalmas, többfunkciós operációs rendszere az Amiga DOS és felhasználói felülete a Workbench is kihasználja. Hiába az Atari 8 Mhz-es órajeléhez képest relative lassabbnak számító 7.14 Mhz, a társprocesszorok párhuzamos működésével a CPU-nak több ideje maradt a műveletek elvégzésére. *Ezzel a technológiával a Commodore megint jelentősen az Atari előtt járt.* Meg kell jegyezni, hogy a PC izomból megoldott képernyőkezelése a Commodore 10 évvel ezelőtti technikájához képest legjobb indulattal is csak gyenge megoldásnak nevezhető.

A közvélemény által csodagépnek tartott új masina sikeres fogadtatása ellenére a Commodore egyik költséges befektetésének bizonyult. A magas fogyasztói ár (1500 Font!!!) és az ezzel összefüggő rossz eladási mérleg miatt a bevételből még fejlesztésre fordított összeg sem térült meg. A siker még váratott magára.

AMIGA 500

Több, mint egy éves vihar előtti csend előzte meg az 500-as model érkeztét. Az új, kompakt asztali gép már alapkiépítésben fél megabyte-os operatív tárral, ROM-ba helyezett 1.2-es majd 1.3-as Kickstarttal rendelkezett. Grafikai chipje, az Agnus, már a teljes alapmemóriát, majd az 1.3-as változattól Fat Agnus néven 1 megabyte-ot kezelt. A gép az addig megjelent Amiga 1000-rel felülről kompatibilis volt.

Az Atari ST és az Amiga évekig tartó kemény versenyében felhasználói táborok különültek el. Azok, akik komolyabb szinten foglalkoztak zenével, főleg az ST MIDI lehetőségeit választották, míg a grafikusok és a játszani vágyók inkább "amigáztak". Végül is úgy látszott, hogy több grafikus és játékos felhasználó akad, mint profi zenész, ezért a 90-es évek elején, a PC-s MIDI kártyák szélesebb körű elterjedésével az ST kivonult a porondról. *Az 500-ast felsorolt grafikai és zenei képességei tökéletes házi komputerré tették, így a Commodore 64-hez hasonlóan saját kategóriájában több ízben elnyerte az év számítógépe címet.*

A nyolcbites elődhöz hasonlóan a házi számítógépek második generációja is rendkívüli kreativikívásra buzdította a fiatalokat. Folytatódott a C64-en megkezdett szokás, miszerint a jobbak csoportokba szerveződtek és szellemi termékeiket az egész világon terjesztették. Az Amiga lehetőségei és a nem profit célú kreatív hozzáállás a gépet a játéktermi színvonalú játékok mellett a leglátványosabb demok platformjává alakították. Ez is nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a rendszer oly sokáig, még magának a Commodore cégnek megszűntét követően is fennmaradjon.



AMIGA 500 PLUS

Újra beindult a régi sikergépezet. A nyolcbites Commodore-ok rajongói lassanként áttértek az új formátumra, de emellett akadtak követőik a konkurens táborokból is, s a cég újra milliós nagyságrendű eladásokkal büszkélkedhetett. Egy kicsit megkésve ugyan, de pár év elteltével újabb fejlesztések láttak napvilágot. 1992 elején jelent meg az 1 Megabyte chip memóriával és 2.0-ás Kick-starttal ellátott, s grafikailag továbbfejlesztett Amiga 500 Plus. Az ECS módban már az 1280*512-es maximális felbontás is elérhetővé vált.

A változások sokak szerint a Commodore ébredését jelentették sokáig tartó Csipkerózsika álmából. Azonban a fejlesztések nem álltak arányban az eltelt hosszú idővel. A megváltozott hardver miatt sok program kompatibilitási gondokkal küzködött, pontosabban minden szoftverfejlesztő pórul járt, aki nem követte az anyacég által kiadott programozási elveket. Ezt sokan tették, főleg a demo és játékprogramok írói, mert így az operációs rendszer megkerülésével, a hardver közvetlen programozásával a gépet nagyobb teljesítmény elérésére sarkalták.

AMIGA 1500, AMIGA 2000, AMIGA 2500

Az Amiga 500 sikerén felbuzdulva, még jóval a Plus megjelenése előtt a mérnökök hozzáláttak a házi számítógép professzionális változatának megtervezéséhez. A desktop dobozos 1500-as típus



MONKEY ISLAND 2

egy Amiga 500-ast rejtett. *A rajongók azonban csak a 2000-es megjelenésével kapták meg, amit akartak; egy valódi, bővíthető Amigát.*

Az Amiga 2000-es további előrelépésként alapkiépítésben 5 Zorro II-es csatolóval, egy turbókártyák részére fenntartott CPU slottal és egy PC ISA bővítési lehetőséggel került a boltokba 1988-ban. Megjegyzendő, hogy a Zorro II-es és a későbbi Zorro III-as slotok és az azokat támogató Amiga rendszer már akkoriban automatikusan felismerték az adott hardver konfigurációt, így a gép üzembehelyezésekor nem kellett jumpereléssel foglalkozni, és legfőképp nem kellett egy alig működő úgynevezett "plug and play" technikát reklámozni (lásd PC). *Ezekkel az újításokkal az Amiga 2000 a valaha gyártott legjobban bővíthető modellként vonult be a történelembe.*

A 2500-as típus a 2000-es gyorsabb processzorral ellátott, gyorsított változata volt, mely azonban nem tartalmazta az utóbbiba szerelt PC ISA csatlakozót. Sem az 1500-as, sem ez a típus nem terjedt el szélesebb körben.

Ahogy az várható volt, a bővíthető gépek ismét pozitív fogadtatásban részesültek. Megkezdődhetett a profi Amigák stúdiókban történő felhasználása. Ebben nagy segítséget nyújtott a NewTek, a Video Toaster illetve a GVP a legkülönfélébb gyorsítókártyák és perifériák tervezésével. Amigák vettek részt olyan mozifilmek és TV sorozatok animációinak kidolgozásában, mint a SeaQuest és a Babylon V. Napjainkban a reklámokat nézve, vagy egyes televíziós programok főcímében is profi Amigákon készített animációkkal találkozhatunk. *A cég már szinte azt hihette, hogy tévedhetetlen,*



MOONSTONE

de mint az látni fogjuk, a 90-es évek elején sorozatos ballépéseik végül is a lassú, de biztos bukásához vezettek.

AMIGA 3000

A 2000-es után az emeberek egy olyan gépre vágytak, amely végre sebességben jóval felülmúlja az eddig megjelent elődöket, megújult operációs rendszert ad és egyben megtartja az említett típus bővítési lehetőségeit is. *1990 elején jutott el a vásárlókig a várva várt Amiga 3000,* mely 68030-ra épülő architektúrájával, és a hozzávetőlegesen hétszeres sebességnövekedéssel új kategóriát nyitott a gépcsalád történetében. Az alapfelszerelés tartalmazott négy Zorro III-as slotot és egy SCSI csatolót. *A nagy előrelépés ellenére a vásárlók panaszkodtak a magas árra és a leszűkült bővítési lehetőségekre egyaránt. Így az új modell anyagilag nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket.*

CDTV

A CDTV alapkoncepciójával a Commodore megint évekkel a számítástechnikai fejlődés előtt járt. Vesztére. Ez a szerkezet nem volt más, mint egy alap Amiga, 1Mbyte memóriával, összekapcsolva egy CD olvasóval és az egész bezsúfolva egy audio CD lejátszóra hasonlító (és meg kell hagyni), igen ízléses dobozba. Billentyűzetet, egeret és lemezes egységet csak később kapott. *Az eladási statisztikák igen szomorú képet mutatnak, s talán ez volt az a lépés, ami a cég legnagyobb bukásának tekinthető.* Hiába próbálták a népszerűséget az A570-es normál Amigákhoz csatolható CD olvasókkal növelni, az új szabványnak szánt jövevény szoftver támogatás híján hamarosan jobb létre szenderült. Drága temetés volt.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN MEGLÁTJUK AZ ALAGÚT VÉGÉT...



TURRICAN 2



Mielőtt bárki is téves következtetésre jutna, előre kell bocsájtanom, hogy a most következő történetnek vajmi kevés köze van Dumas mester híres művéhez, **inkább annak a parodizálásának fogható fel**. A US Gold új kalandjátékában, a "Touché - The Adventures of the Fifth Musketeer"-ben ugyanis, mint a címe is mutatja, egy ötödik testőr, Geoffroi Le Brun zászlós kalandjait kísérhetjük nyomon. Neki ugyan Dumas hőseihez hasonlóan **banditákkal és egy cselszövő bíborossal gyűlik meg a baja**, illetve **nemes és kevésbé nemes ifjú hölgyekkel fut össze**, miközben egy anyajegy alapján keresendő örökös után kutat, ám attól tartok, ha az író látná, hogy milyen hős próbál D'Artagnan babérjaira törni, valószínűleg tenne néhány fordulatot a nyugvóhelyén. **A játékot mindvégig egyedülálló humor jellemzi:** idétlen szójátékok hangzanak el, rengeteg a morbid humor, amikhez hasonlót utoljára a Monthy Python-ban vagy esetleg a Discworldben hallhattunk. Elsősorban tehát a játékból a történet és a humor az, ami megfogja az embert, ugyanis a program egyéb paraméterei nem számítanak átlagon felülinek: a grafika ugyan nagyon szép, ám az animációs fázisok kidolgozását nem vitték túlzásba, sok helyen még a tárgyak fel/lerakása sincs animálva. Az irányítás roppant egyszerű: a bal egérgombbal rakosgathatjuk, használhatjuk a tárgyainkat, ha pedig valami használható dologra mutatunk, a tárgy neve kiíródik, s a jobb egérgombot lenyomva egy menü jelenik meg, ebből választhatjuk ki mit akarunk csinálni vele. Beszélgetni is így lehet, ilyenkor ha több válasz is van, mindenki figyelmébe ajánlom, hogy a kis nyilakkal scrollozni lehet a válaszlehetőségeket. A tárgyaink a képernyő alján kaptak helyet, itt láthatjuk még a pénzünk mennyiségét is, bár ez nem igen fog elmozdulni a nulláról, úgyhogy nincs sok jelentősége. Fontos viszont még a hősünk ábrázata, ezzel juthatunk ugyanis az options menübe, ahol többek között az állásainkat menthetjük ki.


Egy kis gyakorlás sosem árt.

The Adventures of the Fifth Musketeer

ROUEN 1562

Egy sötét éjszakán egy utazó érkezett Rouen városába. Ahogy áthaladt a város főterén, úgy érezte, mintha valakik figyelnék. Gyanúja hamarosan beigazolódott: még mielőtt beléphetett volna a helyi fogadóba, útonállók vették körül, **s miután kifosztották, egy tört döftek a mellébe...**

Ugyanezen az éjszakán még egy nevezetes esemény történt: a városba vezényelték Geoffroi Le Brun zászlóst, Őfelsége Muskétását. Itt kapcsolódunk be mi a történetbe, tehát az ő irányítását vehetjük át. Először is beszéljünk a földön heverő haldokló utazóval. Faggasuk ki őt mindenről amiről lehet. Mint kiderül egy nemes emberrel van dolgunk, de Peuple a neve, és épp a végrendeletét akarta az udvarnál letétbe helyezni, ezért indult Párizsba. Megkér minket, hogy szerezzük vissza a végrendeletet, s juttassuk el Párizsba. Ezzel távozik is az élők sorából. Ezután beszéljünk a rokkant koldussal. A koldusnak Henri a neve, elmondja amit látott, s végül elcseréli velünk egy aranypénzre az spanyol ezüstérméjét, amit a gyilkosoktól kapott a hallgatásáért. Ezek után mint kiderül nem is olyan rokkant, ugyanis fürgén a fogadóba veszi az útját. Mi is menjünk utána.

A fogadóban a kártyázgatók asztalán ugyanolyan pénzek hevernek, mint a miénk, tehát mutassuk meg nekik a sajátunkat. Mondjuk nekik, hogy árulják el nekünk az ő érméik eredetét, mert ha nem, akkor a hatóságnak kell majd elárulniuk. Ezt persze nem veszik jónéven, s hősünknek támadnak. **Geoff egyet likvidál közülük, ám a csillár trükk még őt is váratlanul éri...**

MÁSNAP A FOGADÓBAN

A vendéglő egy lepusztult szobájában eszmélünk, a pénzünkkel a fogadós a szoba díjaként már ki is szolgálta magát. Keressük meg a pincét, ahol egy szellőzőnyílásba nézve a pincérnőt pillantjuk meg. Menjünk jobbra a padlón, majd ott a lyukból vegyük ki az egyfrankost.

Az utcán Henribe botlunk, akit kirúgtak a fogadóból, mert koldult. **Bárhogy is próbáljuk lerázni, végül is Geoff felfogadja személyi szolgájának.** Ezután menjünk a térre, s ott be a szabóhoz. Vegyük fel a polc oldalára akasztott tűt és cérnát, s térjünk vissza fogadó elé. A régi várfalnál kiáltsunk fel az erkélyre, mire egy szépséges kisasszony, Juliette jön elő, aki rögtön megdobogtatja hősünk szívét. Hogy feljussunk hozzá, a következőt kell tennünk: **a törünkkel el kell találnunk a rakodók beragadt zsákjának a kötelét, ami így a kocsira esve bekatapultálja Geoffot Juliette szobájába.** Beszéljünk Juliette-tel, aki egy verset szeretne tőlünk, majd vegyük fel az asztalról a zsebkendőjét, s távozzunk. Most menjünk a templomhoz, s kopogjunk be. Isten háza jelenleg a felújítási munkálatok miatt zárva van, erről - ha kérdezzük a papot - kapunk is egy tájékoztatót, valamint megtudjuk, hogy hamarosan fontos látogató, Guise Bíboros látogatja meg a templomot. **Ugyanitt a téren vegyünk egy kis szuvenír katedrálist az egyfrankosunkért.**

Itt az ideje, hogy elhagyjuk a várost, térjünk be tehát a kovácshoz. Ott vegyük le a falról a patkót, és a fogót, majd beszéljünk a kováccsal. Megtudjuk, hogy egy idegen St Quentin felé hagyta el a várost. Kérjünk jegyet a következő kocsira, ám mielőtt útnak indulhatnánk, egy csendőrbe botlunk, aki **menetlevél híján nem enged tovább minket.** Menjünk vissza a térre, ahol immár bemehetünk a muskétások főhadiszállására, a nemzeti lobogós házba.


Úgy tűnik, a Notre Damenál ismét boszorkányt égettek.


Nocsak! Ki rejtőzik ott a függöny mögött?

A FŐHADISZÁLLÁSON

Kopogjunk be a kapitányhoz. A kapitány egyelőre nem hajlandó a mi problémánkkal foglalkozni, mivel egy fontos levelet keres az asztalán lévő rendetlenségben. Először is vizsgáljuk meg a tintatartót, és a tollat, mire azt vehetjük észre, hogy a tintatartó száraz. Ezután vessünk egy pillantást - pontosaban kettőt - a gyümölcsöstálra is, ahol egy kifacsart citromot veszünk észre. Ekkor a kapitány mellesleg megkínál minket egy dinnyével. Nézzünk körül a papiroknál, ezután még több átkutatható helyet találhatunk. Az asztal bal szélénél találhatunk majd üres lapokat, ezek közül vegyünk el egyet, s vizsgáljuk meg a gyertya fényénél. **Egy citromlével írt szerelmeslevél az, ezért nem találta a kapitány.** Ezek után immár beszélhetünk a kapitánnyal, kérjük tehát a menetlevelet, s irány St Quentin.

AZ ÚTMENTI FOGADÓBAN



Félúton hőseink egy fogadónál állnak meg pihenni. Bent egy pap tömi a hasát, aki nem hajlandó szóba elegyedni velünk, mivel siet Rouenba. Adjuk oda neki a templomról a tájékoztatót, így már szóba áll velünk. Az idegenről - egész pontosan az idegen étrendjéről - kérdezve kiderül, hogy a **keresett emberünk az úticélját váratlanul Amiensre változtatta.** Mi azért menjünk tovább St Quentinbe.

ST QUENTIN

A városba érkezvén először is látogassunk be a templomba, ahol hallgatózva az ellenszenves Guise Bíborossal találkozunk, aki a végrendelet továbbkeresésére biztat minket. Mielőtt távoznánk a templomból vegyük fel a gyertyatartót, a keresztet, és a terítőt az oltárról.

A fogadóba jelenleg nem tudunk bemenni, mivel katonák állják el az utat. **Dobjuk a dinnyénket a folyóba, s máris szabad az út.** Beszéljünk a csapossal, kérjünk egy italt, amiből az utolsó üveget küldjük az asztalhoz a katonatisztnek. Beszéljünk a tűz mellett üldögélő vendéggel, aki, mint megtudjuk verseket ír. Hogy ihletet kapjon, adjuk neki a zsebkendőnket. **Ezután beszéljünk a tiszttel, akitől egy cinkelt kártyalaphoz juthatunk, valamint a brandyért cserébe megkérhetjük, hogy a katonái ne állják el a bejáratot.** Így immár több vendég térhet be a fogadóba, tehát távozásunkkor a fogadós egy üveg régi borral hálálja meg nekünk a jótéteményünket. Most már mehetünk Amiensba.



Az egyetlen ellenfél, aki gyengébb kardforgatónak bizonyult mint hősünk.

AMIENS

A kovácsnál mindjárt vegyük magunkhoz a polcról a kenőcsöt, majd a városban térjünk be a szabóhoz. Vegyünk fel egyet a szerzetesek elhasznált saruiból, és varrjuk meg. Nézzünk be a kolostorba, ahol vegyük fel a szappant, és a kimosott csuhát, amit hősünk rögtön magára is ölt. Ebben az öltözékben próbáljunk bejutni a harangtoronyba, ám hősünk csizmája és szakálla szemet szúr egy szerzetesnek. **A feladat a szolgánkra hárul, adjuk tehát neki a csuhát, a szandált, és a keresztet, majd küldjük fel a toronyba.** A harangszóra a szerzetesek eltakarodnak, ekkor vizsgálódjunk a balszélső ajtónál, ami mögött az általunk keresett úriember bújkál. A gazfickó elmenekül, de a holmijait a cellában hagyja. A kardunkkal hasítsuk fel a párnáját, **s már is a birtokunkban van a végrendelet.**

Menjünk vissza Rouenba. Útközben egy útonállóba botlunk, itt csak egy dolgot tehetünk: **átadjuk neki az egyetlen értékes tárgyunkat, a végrendeletet.** Miután kifosztották hőseinket, ugyanitt másszunk fára. Harmadszori próbálkozásra Geoffnak sikerül is felmásznia, ott pedig egy fészekben egy órára lel.

ROUEN

Rouen terén egy kalapácsot találhatunk, ezzel verjük szét a téren lévő létrát. Vegyük fel a megmaradt rudat, s ezzel ugorjunk be Juliette-hez. Adjuk oda neki a versünket, ám ez nem elég, néhány virágot is szeretne mellé. Mielőtt távoznánk, vegyük fel a parfümét. Ekkor a főtéren egy boszorkányt lincselnek meg, s zárnak kalodába. Szabadítsuk ki a szappannal, majd segítsünk neki álcázni magát a parfümmel. **A boszorkány hálája jeléül egy üveg varázsitalt nyújt át.** Vegyük fel a banánt a földön heverő gyümölcsök közül, s menjünk be a parancsnokságra.

Ha beszélünk D'Artagnannal (a jobbszélső pofa), megtudjuk, hogy a banditánk máshol is feltünt, s a kapitány azt is tudja, hogy merre. Kopogjunk be tehát hozzá. Elmondja, hogy a banditát Le Mansban látták, ám a menetlevelünket nem hajlandó Le Mansra is kiterjeszteni, amíg nem végeztük el a céllövő gyakorlatot. Menjünk ki, s beszéljünk Atoffal (balról az első muskétás). Elmagyarázza a gyakorlat lényegét: a falnak az innenső oldaláról kell eltalálni a túloldali árus szuvenírjai közül egyet. Miután leadtunk egy lövést, távozzunk, és a **kovács üllőjén veressük szét a kis katedrálisunkat.** A maradványait mutassuk meg Atoffnak, az így elnyert bizonyítvánnyal pedig siessünk a kapitányhoz. Adjuk át neki a papírt, beszéljünk vele, s már is indulhatunk Le Mansba.

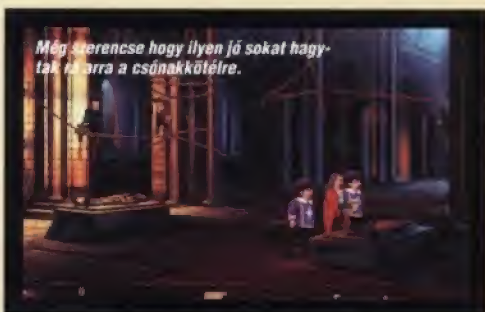
Touché

A NAGY DUMÁS DUMAS HŐSÖK



Az útonállók nem túl szívesen látják a kollégákat.


Hősünk Szergej Bubka nyomdokába lép.


Még szerencse hogy ilyen jó sokat hagytak rá arra a csónakkötélre.

LE MANS

A helyi kovácsműhelyben vegyük fel a vödröt, és a polcról a kocsik menetrendjét. Az utcán lopjunk el a virágárus elől egy csokor virágot, majd irány a templom. Osonjunk be a gyóntatófülkébe, ahol ha papnak tettetjük magunkat, egy helybélitől a virágosbolt titkáról értesülünk: **egy játékbarlang működik ott**. Erről a papot kérdezve is megbizonyosodhatunk, ha pedig betérünk az itteni fogadóba, a pasziánszozó pasastól megtudhatjuk a bejutáshoz szükséges jelszót

Az erdőben az álöltözet azonban nem válik be, hősünket felismeri a kártyajátékos, de ami a lényeg: **sajnos már más rablók megelőztek minket**. Ráadásul a kollégák nem veszik jónéven, hogy az ő vadászterületükön garázdálkodunk.

A RABLÓTANYÁN

A rablók a főnöknőjük elé vezetnek, és megkötöznek. Kérjük meg őket, hogy hagy társuljunk be hozzájuk. Ekkor elengednek, és ismét a főnöknőjükhöz küldenek. **Adjuk oda neki a menetrendet és az órát**. Mivel így nem

kovácsnál a festékkel fessük kékre a virágunkat. Ezután irány Rouen, ahol csúsztasuk be az ajtón Juliette apjának a meghívót, mire az elviharzik, mi pedig felmehetünk. Adjuk át Juliettenek a virágot, majd kérjük meg, hogy segítsen bejutni a kancellárhoz. **Sikerül is bejutnunk a Louvreba, ám a végrendelet átadásakor megjelenik Guise Bíboros, s mind Juliette-et, mind a végrendeletet elrabolja.**

A kancellárral való beszélgetésünk eredményeként ugyan megtudtunk egy új helyet is, a de Peuple kastély helyét, ám azt csak hajóval lehet megközelíteni, tehát menjünk inkább vissza Rouenba. Időközben a muskétásokat elvezénylik, tehát olvas-



is: **Lucky White Heather**. Használjuk tehát a jelszót a virágosnál, majd bent a játékbarlangban adjuk oda a cinkelt lapot a jobboldali játékosnak. Miután így leleplEztük a csalót, beszéljünk a baloldali játékossal. Így a virágos újabb titkára derül fény: egy titkos bordélyra, amihez egy újabb jelszót is kapunk. Ezt a jelszót tehát ismételjük el a virágosnak. Fifi szolgáltatásait sajnos nem tudjuk igénybe venni, ám a függöny mögött egy pár csizmára figyelhetünk fel. Rángassuk elő a banditát, aki azonban nem tudja visszaadni a végrendeletet, mivel már eljátszotta a szerencseamulettjével együtt. Ez utóbbinak köszönhetően már visszarabolni sem képes, így hát nekünk kell elvégeznünk helyette a munkát.


"Kezeket fel, monsieur!"

kell egész nap a kocsikra várniuk, hálából odaadja nekünk a végrendeletet. Most már mehetünk Párizsba.

PÁRIZS

Párizsban néhány csereüzletet kell lebonyolítanunk. Kezdetnek cseréljük el a borkereskedőnél az öreg borunkat egy újra, ezzel kínáljuk meg a vesszőfonó asszonyt, akitől így kölcsönkérhetjük a székét. A széket adjuk oda a péknek, tőle egy kenyeret kapunk, amit pedig a sajtárusnak kell átadnunk. Az így kapott sajtot adjuk oda a sültpatkányt árusító nőnek, akitől így kapunk egyet a portékájából, amivel pedig az utcagyereket kínáljuk meg. Szerencsére pont ez a kedvence, így ha még átnyújtjuk neki a banánt is desszertnek, s ezután beszélünk vele, megmutatja a Louvrehoz vezető utat.

A Lovre-nál Juliette-et pillantjuk meg, akit egy meghívóval soron kívül beengednek. Beszéljünk az őrrel, mire kiderül, hogy ez **Nicole volt, Juliette ikertestvére**, meg is kapjuk a meghívóját. Párizsban még látogassunk el a Notre Damehoz is (a téren jobbra), ahol **vegyük fel az előző napi boszorkányégetés egyik transzparensét**. Most menjünk vissza Amiensba, s ott a


Íme a legeslegelső gőzhajó.

suk majd el az ajtóra kifüggesztett üzenetet, melyből megtudjuk, hogy Le Havrenál kell őket keresnünk.

LE HAVRE

A Kapitány egy fontos küldetést bíz ránk: be kéne jutni az ellenség által elfoglalt erődítménybe, s kapcsolatba lépni egy beépített emberünkkel. Az első probléma: az angolok ágyúi kilyukasztották a

csónakot. Vissza kell mennünk Rouenba, s **ott a fogadóban be kell áztatnunk a ragadós levesbe a terítőnket**. Ezzel tapasszuk be a csónak oldalát, s vágjuk el a kötelét. A kötelet vegyük fel, majd a boszorkányégetők táblájából, és az Henrinál lévő létradarabból készítsünk egy evezőt. Használjuk a csónakot, így az erőd aljához, egy csatornarácshoz érkezünk. Szedjük le a gyertyatartóról a gyertyát, ezzel viaszozzuk be a törünket, s **vegyünk mintát a rácson lévő zárról**.

Most látogassunk el Le Mansba a fegyverkovácshoz. Töltsük meg nála vízzel a vödrünket, és rakjuk bele a kenőcsünket. Az így készített gyógyfürdőt ajánljuk fel a fegyverkovácsnak a megfázása ellen, így ugyanis immár megengedi, hogy kölcsönvegyük az egyik reszelőjét. A reszelővel a törünkből készítsük el a kulcsot, s térjünk vissza Le Havre erődítményéhez.

Le Havre kocsmájában az angolok iszogatnak, s ahhoz, hogy az egyik tiszt ne dobjon ki minket, **angolnak kell tettetnünk magunkat**. Ez csupán egyféleképp lehetséges: ha az időjárásról beszélünk vele. Próbálkozzunk mindegyik katonánál a kapitánytól hallott jelszóval: **puszta véletlenségből az összes angol különböző nemzetiségű kém, és puszta véletlenségből mindegyiküknél ugyanaz a jelszó**. Az egyikük egy kovácsolási eljárás formuláját nyújtja át. A mi emberünk azonban a csaposnő, akitől a jelszóra egy menüt kapunk, aminek a hátulján találhatjuk a keresett tervet. Ezt vigyük vissza a kapitánynak, aki ezután megengedi a küldetésünk folytatását, s még a főhadiszállás kulcsait is kölcsönadja. Menjünk tehát vissza Rouenba.

ROUEN

Ideje, hogy meglátogassuk Michaelangelo Da Vincit, aki a legújabb találmánya tesztelésekor a kerítés tetején kötött ki. Segítsünk neki lejönni: a fogóval halásszuk ki a kapu mögül a kulcsot, s nyissuk ki vele a kaput. Ezután beszéljünk az öreggel, aki **pont egy gőzhajón dolgozik**. A hajóhoz azonban még hiányzik néhány alkatrész, ezeket kell most beszereznünk. Először is egy vitorla kell: menjünk a kapitány irodájába, s vegyük magunkhoz a zászlót. Másodszor egy ékszíjra van szükség, ennek Juliette harisnyája fog megfelelni, amit a ládájában találhatunk. A harmadik tennivaló: a lyuk megfoltozása a gőzelvezető csövön. Ehhez először menjünk be a templomba, amit most nyitva találunk. **Bent Guise Bíboros és a katonái beszélgetését hallgatjuk ki: a Bíborosnak az ördögi terveihez V. Charles Király csontjaira van szüksége.** Miután elment, fel kell cserélnünk a síremlékek fedőlapjait, hogy rossz csontokat vigyen el. Ehhez nekünk csak fel kell kötnünk a kötelünket a világító fáklyára, a többit Geoff elvégzi helyettünk. A cserénél leesik egy kis fémlap, ez meg is felel majd foltozóanyagnak. Most már csak üzemanyag kell, ehhez St Quentinbe kell mennünk. Ott adjuk oda a formulát a kovácsnak, így az megengedi, hogy elvigyük a szenesvödrét, amit merjünk tele parázzsal.

Térjünk vissza a hajóhoz. A zászlót használjuk az árbócon, a harisnyát a propelleren, a fémlapot a lyukas csövön, végül a parazsat a bojleren. A hajó így már működőképes, már csak el kell irányítanunk. **(A karokat a következő sorrendben kell meghúzni: Big, Olly, Olly, Red, Big.)**

A DE PEUPLE KASTÉLYBAN

A gőzgép a kastély előtt felmondja a szolgálatot, így az oromzaton landolunk. Próbáljunk bemenni az összejöveteleire, majd amikor az őr a meghívónkat kéri, szóljunk Henrinak, hogy mutassa meg, aki ezután teljesen összezavarja a szerencsétlent... A teremben Juliette szolgálja fel az italokat, tehát beszéljünk vele. Egy titkos szobáról értesülünk, ahol a Bíboros a titkos kísérletait végzi. **Adjuk oda Juliettenek a varázsitalunkat, minek hatására 10 perc múlva mindenkinek mehetnékje támad, s a terem kiürül.** Vizsgáljuk meg a jobboldali kis mellszobrot, majd **piszkáljuk meg az orrát**, mire egy titkos ajtó nyílik ki.

A titkos folyosón egy krokodilokkal teli medence állja az utunkat. A kardunkkal piszkáljuk át a túloldalról a láncot. Ezt akasszuk be a földön a kampóba, s hajítsuk a másik végét a túloldali csapdába. Menjünk át a láncon, majd hallgatózzunk az ajtónál. Miután de Guise távozik, lépjünk be az ajtón.

A Bíboros azonban nem volt egyedül, így a katonája karmai közé kerülünk. Mialatt sakkban tart minket, kérjünk tőle engedélyt hogy olvashassunk, majd vegyük ki a könyvespolc balalsó sarkánál lévő varázskönyvet. Egy altatóvarázslatról olvashatunk, csupán egy ingára lenne szükségünk. Kérdezzük meg az őrtől az időt, mire az odadobja nekünk a zsebóráját, ami tökéletesen meg is felel a céljainknak.

Most már csak fel kell vennünk a földről a krétát, amivel a Bíboros varázskönyvében egy kicsit át kell írnunk a csontvázhadsereget felélesztő varázslat alapanyagait, s már csak az end-sequence végignézése van hátra, **ami persze nincs híján meglepetéseknek**.

Vajon sikerül de Guise ördögi terve?

576 KByte ÉRTÉKELŐ
TOUCHÉ
KIADJA US GOLD

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 83%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 8MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB ROLAND ADLIB



VIRTUA FIGHTER 2

Néhány olvasói levélből az utóbbi időben az tűnt ki, hogy a Sega tulajdonosoknak mélyen a lelkébe gázoltunk, amikor olyanokat írtunk, hogy az új konzolok közül a PlayStation jelenleg a sikeresebb. Bár ezt a sikert kár lenne vitatni, ez ugyanis tény, ám azt mi is elismerjük, valóban vannak dolgok, amik a Saturn mellett szólnak. A legkompetensebb személyek, a programozók például úgy nyilatkoznak, hogy igaz, hogy a PlayStation esetében sok lehetőség - mint például a 3D-s grafika kezelése - már hardverileg adott, ám a Saturnnak ezzel szemben **tágabbak a lehetőségei**, amiket programozási trükkökkel lehet kiaknázni. Nos, ezt az állítást látszik most alátámasztani a **Virtua Fighter2 Saturn-átirata, mely hajszálnyira megközelíti a sokkal erősebb hardverrel rendelkező játéktermi társát.**

JÁTÉKTEREM OTTHON

A VF2 már a játéktermekben is a legszebb 3 dimenziós bunyós anyagnak volt mondható, s most **az otthoni**



változat is fantasztikus lett: a figurák gyönyörűek, a Tekken szögletes karaktereivel szemben a szereplők teljesen emberi formájúak, a körvonalaik annyira letisztultak, hogy alig lehet észrevenni, hogy poligonokból állnak. A szereplők ruházatának kidolgozása igen részletes, még a mintázatuk is teljesen kivehető, a texture mapped poligonok pedig az eddig megjelent hasonló anyagokkal szemben - két test találkozásakor - szinte sohasem keverednek, sosem vibrálnak. A gyönyörű szereplők ráadásul 60 frame/másodperces képfrissítés mellett állati élethűen mozognak, tehát szinte játéktermi minőségben játszhatunk, csupán a háttereken lett néhány extra grafikai effektus - mint például a 3D-s híd - elhagyva.

A megszépült grafikán kívül azonban sok más újdonságot is tapasztalhatunk. Mindjárt a karakterválasztásnál **két új szereplővel találkozhatunk**: a gördeszkás Lionnal, és a részeg karatés Shunnal. Új opciók is rendelkezésünkre állnak, mint például a MK3-hoz hasonlóan alkothatunk öttagú csapatokat, ami főleg kétjátékos módban roppant élvezetes.

A játékmenet szerencsére maradt a régi. Sokan persze lehet, hogy a Virtua Fighter sorozatból hiányolják a különböző fegyvereket és varázslatokat, ám én például úgy érzem, hogy a puszta kézzel való küzdelem sokkal fairebb dolog, ráadásul az egész így sokkal inkább valóságszagú. Az élethűséget kívánták azzal is fokozni, hogy a komputer irányította ellenfelek ezúttal intelligensek, a mi küzdőstílusunkhoz igazodnak. A későbbiekben - ha nagyobb igény merülne fel rá - még lehet, hogy a karakterekhez külön adunk majd tippeket, most azonban csak nénány érdekes trükköt szeretnék megemlíteni.





Sarah és Wolf párbajából az előbbi kerül ki vesztesen.

DURAL KIVÁLASZTÁSA:

Erre két mód is van: ha a karakterválasztásnál le, fel, jobbra, A+balrát nyomunk, egy ezüst színű Durallal verekedhetünk. (Ha a gombok angol megfelelőinek kezdőbetűit összerakjuk: DURAL-t tesznek ki.) Ha pedig a le, fel, balra, A+jobbra kombinációval próbálkozunk, egy arany színű Durallal lehetünk.

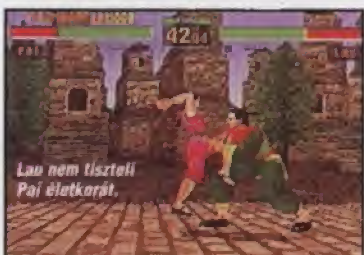
A játékban egyébként található egy titkos endsequence is, amint lehámlik Dural fém bőre, s egy emberi lény válik láthatóvá. Minden bizonnyal a VF3 új női karakterét köszönthetjük a személyében. Hogy ezt láthassuk, legnehezebb fokozaton teljes energiával kell kiütnünk Duralt, egyszóval ez nem lesz könnyű feladat. S ha már a VF3-nál tartunk: még egy új karakter van tervbe véve, erről azonban még csak annyi bizonyos, hogy valami nagy darab manus lesz, talán egy sumó birkózó.

UTÁNZÁS:

Leutánoztathatjuk ellenfelünkkel a megnyerési mozdulatunkat a következőképp: először is vigyünk be neki egy ütést, hogy kevesebb legyen az energiája. Ezután az ellenfél ugorjon át rajtunk, tehát háttal álljon nekünk, egészen a ring szélén, mi pedig szorosan mögötte. Ha ebben a helyzetben lejár az idő, a karakterünk a győzelmi mozdulatához taszít egyet az ellenfelén, aki pedig kiesve a ringből utánozni kezdi őt.

VIRTUA MADÁR:

Bármelyik karakterekkel kétjátékos módban küzdjünk Jacky helyszínén. Ha bármikor lenyomjuk mindkét irányítón egyszerre mind a hat gombot, az emlegetett madár a vesztésre álló fölé fog lebegni.



Lau nem tiszteli Pai életkorát.

SATURN

F1 LIVE INFORMATION

Az F1-ről nagyjából ugyanazok mondhatók el, mint az alább bemutatásra kerülő Hang-On Grand Prix-ről: valahogy az előzetes fotókon jobban mutatott. **A játék egy eléggé átlagos grafikával készült Forma 1 szimulátor**, szögletes kerekű kocsikkal, realisztikusnak épp nem mondható tájakkal. Sajnos azonban nem csak grafikailag átlagos a játék, ugyanis a beleélés sem túl maximális, lévén hogy a kocsik nem egészen úgy fordulnak egy-egy kanyarban, mint ahogy azt a valóságban elvárnánk, a felejthető hanghatásokat pedig jobb ha nem is említem.
A játékhoz ráadásul csak alig néhány pályát terveztek az eredeti Forma 1-es pályák alapján, s sajnos csak a legjobb pilóták közül választhatunk. Talán **a legpozitívabb dolognak a kommentátort említhetném meg**, ám lévén hogy japán verziójú játékról van szó (a konverter tehát ehhez is szükséges), a japán gagyogásból nem sok információt szűrhetünk ki.
Minden tekintetben olyan érzésem volt a játékkal kapcsolatban, **mintha csak egykettőre piacra akartak volna dobni valamit**, minden koncepció, előzetes átgondolás nélkül, csak hogy legyen még egy Forma 1-es játék Saturnra. Én viszont akkor inkább már maradnék a Virtua Racing-nél.


Visszapillantó tükrünkben éppen egy balesetet láthatunk.


Megelőztek bennünket.

MYSTARIA


Az RPG-kre jellemző harc nagy szerepet kap a játékban.

Még valamikor tavaly adtunk elsőnek hírt a **Rig Lord Saga nevű RPG** várható megjelenéséről, ami mostanra meg is érkezett, igaz Európába érve immár Mystaria névre "hallgat". A játéknak már a pre-renderelt introjából is láthatjuk, hogy nem egy szokványos RPG-vel lesz dolgunk.
Mystaria kontinensén négy ország található, melyek békességben éltek egymással. Egy nap azonban **egy idegen hódító, Lord Bane, a shogun varázsló érkezett a seregeivel** a tengeren át keletről, s Queensland megszállása után a kontinens többi országa felé vette az útját. Egy herceg és kis csapata azonban már egy ellentámadás lehetőségét fontolgatja...


Kalandozás egy kihalt kisvárosban.

A játékban 5 karakterrel indulunk, ám kalandjaink során további 7 figura fog csatlakozni hozzánk, mindegyik teljesen **egyedi küzdőstílussal, varázstudománnyal**. Ennek következtében csak varázslatokból és egyéb támadó mozdulatokból 250 darabot számolhatunk össze. Útunk során 50 különböző féle ellenséggel fogunk találkozni, ezekkel szemben kell megvédenünk embereinket, s visszavernünk Lord Bane seregeit. Az egész kalandot egy csodálatos 3D-s terepen kell elképzelni, ahol **minden harcmozdulat a szemünk előtt zajlik le**, s nem pedig csak mindenféle pontok változását kell bámulnunk.
A Mystaria minden bizonnyal az a játék lesz, ami még azokat a játékosokat is meghódítja, akiket eddig esetleg nem is érdekelt ez a stílus.

HANG-ON GP '95

A Hang-On Grand Prix-ről már hónapok óta érkeztek biztató hírek és fotók, s mivel még Saturnon eddig ez az egyetlen motorverseny, nagy bizakodással helyeztem a gépbe. Ehhez először is szükségem volt egy konverterre, ugyanis a játéknak eddig még csak a japán verziója jelent meg.
A játékról látott fotók alapján, bevallom, egy kissé jobbra számítottam. **A motorok igen-csak vektorosak, szögletesek**, ráadásul roppant idétlenül vannak mozgatva: a fizika törvényeit felrúgva iszonyúan gyorsan lehet őket bedönteni, az esések pedig egyszerűen röhejesek, **mintha papírból volna a motorunk**. A pályák grafikája sem a legjobb: bár a tereptárgyak változatosak, még sem tűnik az egész valóságosnak, például a más programokban is alkalmazott közeli aszfaltrész elmosásának ezúttal olyan lett az effektusa, mintha az út egy hengerre tekeredne fel.
A játékban összesen öt motor közül választhatunk és hat pályán indulhatunk. **A hatból viszont az utolsó három le van tiltva**, amíg nem érünk el eredményt az előzőeken. Egy cheattel persze ezt szerencsére meg tudjuk kerülni: menjünk az options menübe, és a "Game Level"-re állva szálljunk ki. Ezután adjuk be a következő kombinációt a felső két gombbal: jobb, jobb, bal, jobb, jobb.



Még a motoros arca is kivehető.


Minden motorversenyhez dukál egy alagút.

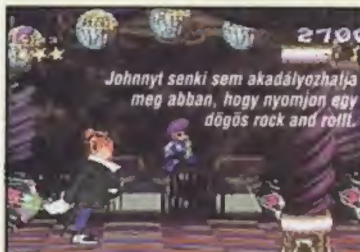


JOHNNY BAZOOKATONE

Manapság, a következő generációs konzolok világában ahhoz, hogy egy játékfigura sztárrá váljon, rengeteg követelménynek kell megfelelnie, s mindenek előtt teljesen egyedinek és különlegesnek kell lennie. Nos, Johnny Bazookatone a legjobb úton van a hírnév felé, immár csakis a közönségen múlik a sikere.

A XXI. SZÁZAD ROCKZENÉSZE

Johnny minden tekintetben egy rendkívüli pasas, a séróját például még Elvis is megirigyelné, **nem szólva a gitárjáról, mely egyben egy bazookát is magában rejt**. Johnnynak csupán egyetlen szerelme van: Anita. Aki most valami nőszemélyre gondol, azt ki kell ábrándítanom, Anita ugyanis nem más, mint Johnny gitárja, minek segítségével ő a legcsodálatosabb zenész a világon. Sikerét azonban nem mindenki nézi jószemmel, itt lép színre Mr. L.Diablo, aki irigységében arra vetemedik, hogy **ellopja az értékes hangszert**. Diablo azonban hamarosan csalódik: hiába van birtokában Anita, tehetségtelenségére ez sem jelent gyógyírt. Mérgében úgy határoz, hogy ha már ő nem tud zenélni, mások se tudjanak. Csatlósait szétküldve a világ minden pontjára, a létező összes zenészt sikerül elrabolnia - azaz csak majdnem az összeset: Johnny kisiklik a markából.

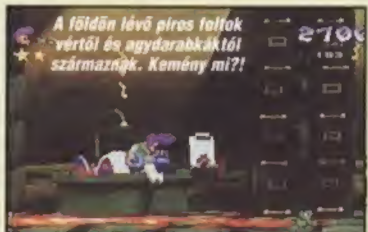


Johnnyt senki sem akadályozhatja meg abban, hogy nyomjon egy dögös rock and rollt.

A KIHÍVÁS

Johnny tehát a zenészek és a gitárja kiszabadítására indul, melyhez összesen több mint 30 gyönyörű pályán kell átverekednie magát, s bazooka gitárjával legyilkolni az egytől egyig **Silicon Graphics gépekkel készült** legkülönfélébb ellenséges figurákat. Az akció azonban nem csak a lövöldözésre korlátozódik, Johnny ugyanis **rengeteg tereppakadályba** is fog ütközni, melyekkel szemben bizonyos mozgáskombinációkat is be kell vetnie. Például egy nagyobb szakadék átugrásához előbb neki kell futnia, majd a levegőben lefelé kell lőnie, hogy sikeresen átérjen.

A gyönyörűséges grafika és az élvezetes játék tehát adott, akkor hát mi kell még? Például **vérpezsdítő rock muzsika**. Nos, az is megvan, ugyanis a játék zenéjének megkomponálásában számos jól ismert híres zenész is részt vett, mint például Richie Sambora a Bon Jovi-ból. Az pedig már csak a hab a tortán, hogy a játék már eleve egy olyan klippel jelentkezik be, amit akár az MTV-n is leadhatnának.



A földön lévő piros foltok vértől és agydarabkáktól származnak. Kemény mi?!

ASSAULT RIGS

A Psygnosis által régóta beharangozott és majdnem pucér szoftpornó sztárokkal hirdetett Assault Rigs csupán **egy tankos akciójátékot takar**. A "csupán" szót azonban nem kell félreérteni, ez nem a játék minősítésére szolgált, hiszen a műfajában jelenleg PlayStationre ez a játék a fellelhető legjobb.

A KÜLDETÉS

A feladatunk egy tank irányítása lesz különböző, **egyre nehezebb akadályokkal teli virtuális labirintusokban**. A cél nem mondható túl bonyolultnak: minden **pályán össze kell szedni az összes drágakövet**, mivel csak így nyílik ki a következő pályára átvezető kijárat. Utunkat persze egyre több ellenséges tank és ágyú fogja keresztezni, ráadásul rajtuk kívül még némi logikát igénylő nehézségek is felmerülhetnek. A drágakövek ugyanis az egyre későbbi pályákon egyre jobban vannak elrejtve, a hozzájuk vezető útkombinációkra pedig - tehát hogy melyik liftet kell használnunk, hol kell átugratnunk és ehez hasonlókra - magunknak kell rájönnünk. A játék tehát nem éppen az "irts mindenkit akit csak látsz" stílusú játé-kosoknak készült, gyakran előfordulhat, hogy például egy fel nem lelt kő miatt hosszú percekig/órákig már csak a bejárt, és megtisztított labirintusrészekben kell kószálnunk, amíg meg nem találjuk.

A pályákon azonban nem csak drágakövek vannak elszórva, hanem különböző eszközök, **fegyverek, rakéták is, melyeket a lebegő kék kockákból lőhetünk ki.** (Arra viszont vigyázzunk, hogy a kitört tárgyra nehogy még egy lövedéket eresszünk, különben egyből búcsút is mondhatunk neki.)



Vajon mit keresnek a cybertérben darazsak?!

A KÉTJÁTÉKOS MÓD

A játék bármennyire szép és gyors vektorgrafikával van megáldva, és bármennyire is gondolkodtatóak a küldetések, egy idő után a feladat monotonitása miatt unalmassá válik. Nos, ha ez már bekövetkezett, akkor kell egy havert áthívni, aki így - két gépet linkelve - mindjárt új színt fog vinni a játékba. Ilyenkor választható a **Rig Rumble**, ahol elfelejthetjük a drágakőgyűjtögetést, s minden erőnkkel csak a másik kifüstölésére kell koncentrálnunk, de indulhatunk a **Gem Warz** játékon is, ahol az nyer, aki előbb szedi össze a köveket, s távozik a kijáraton. A játék tehát egyáltalán nem rossz, bár inkább csak kezdetnek tekinthető, ezzel a Cybertank stílus még közel sincs teljesen kiaknázva.



Akcióban nincs hiány!

Donkey Kong Country 2

2. rész

KROW SZELLEME

Ahogy ígértük, itt a folytatás. Az ötödik pálya végén kisebb meglepetés ér minket, mivel Krow szelleme vár ránk. Az új erőre kapott madár előbb kisebb fantom-héjákat küld ellenünk, ezeket gondosan ugorjuk át, s majd csak az utolsó, valódi madárra ugorjunk rá. Ennek következtében egy hordó fog megjelenni, amit minél gyorsabban vágjunk hozzá Krowhoz. Ha sikerrel jártunk, a héja feljebb száll, nekünk pedig a megjelenő kampókon és a köteleken felmászva kell őt követnünk. A kötelekhez érve felülről tojászáporral fog minket fogadni, itt a futás gombbal folyamatosan ide-oda mozogva kerüljük ezeket ki. A vitorlarúdnál újabb fantomokat küld ellenünk, itt az eljárás ugyanaz, mint az árbóc aljánál. Ezután ismét feljebb kell mennünk, ám ezúttal már függőlegesen és vízszintesen is repkednek majd a tojások. Az árbóc tetején még egyszer át kell ugrálnunk a kis héjákat, majd az újabb hordóval immár végleg eltakaríthatjuk az útból a gonosz madarat.







KAPTAIN K. ROOL

Kaptain K.Rool léghajójába belépve, végül szemben találjuk magunkat a főgonosszal. Itt a lényeg: amikor K.Rool be akar minket szippantani, fel kell vennünk a földről az ágyúgolyókat, amiket K.Rool puskája csövébe kell hajítanunk, minek hatására a kapitány felrobban. A tüskés lövedékeknél meg kell várnunk, amíg valamelyik visszahúzza a tüskéit, tehát addig csak át kell ugrálnunk K.Roolt. A harmadik robbanás után a kapitány elterül, ám ez csak látszat. Hamarosan talpra áll, majd immár sorozatokat lő ki felénk: először csak különböző magasságban (az utolsónak kilőtt hordó rejti magában a golyót), majd pattogtatni kezdi a lövedékeit, végül körkörösen haladó golyókat fog lövöldözni. A dupla lövedékekhez egy tipp: mindig csak az elsőnek kilőtt lövedékre koncentráljunk. Ezután K.Rool ismét eljátssza a tetszhalottat, majd újabb trükköket vet be: az irányítást megbolondító kék felhőkkel kezd tüzelni (ezek felett helikopterezzünk át), majd láthatatlanná válik, s csak a padló porzásából követhetjük nyomon. Ezek után bénító piros felhőket, majd újabb sorozatot enged felénk, majd végül K.Rool néhány bolondító felhő kilövése után mindenáron be akar minket szippantani. Ilyenkor egyfolytában meneküljünk balra, amíg meg nem jelenik az utolsó golyó. K.Rool harmadszor már nem tudja a kis halottjátékát előadni, mivel ekkor Donkey Kong megunja a herce-hurcát, s széttépve köteleit egy hatalmas ökölcsapást mér K.Rool álla alá. A kapitány beszédül a tengerbe, de vajon végleg megszabadultunk tőle?

KAPTAIN K. ROOL VISSZATÉR

Az Elveszett Világ közepén lévő szigetre csak az összes érme begyűjtése után juthatunk. S hogy ki vár ott ránk? Nos, Kaptain K.Roolt nem falták fel a piranhák, porszívós fegyverével azokat is beszippantotta, így most ismét meg kell vele küzdenünk. A legutóbbi incidens miatt szörnyen ideges, ezért immár ész nélkül záporozza ránk a különböző lövedékeket. Aki idáig eljutott, annak ez a rész már nem hiszem, hogy gondot fog okozni, de azért adok néhány tippet. Amikor rengeteg ágyúgolyót küld felénk, lassan haladjunk balra, így a golyók hozzánk képest lassabban jönnek, a zápor végét pedig Dixievel helikopterezzük át. Ezen kívül már csak esetleg a négyesével kilőtt emelkedően közeledő lövedékek okozhatnak gondot, ezeket ugyan szintén át lehet helikopterezni, de biztonságosabb ha beugrunk a negyedik, különálló lövedék elé, s onnan ugrunk tovább.









GARFIELD
CAUGHT IN THE ACT

A legdögösebb, legaranyosabb, legkövérebb, és mindenek előtt leglustább macskát azt hiszem senkinek sem kell bemutatnom, ebből a pár "legből" már a napnál is világosabb, hogy csakis Garfieldról lehet szó. Címszereplőként képregényeken és rajzfilmeken kívül már jónéhány videojátékban is találkozhattunk vele, ehhez egy újabb adalék a nemrégiben megjelent Garfield Caught in the Act című gyönyörű grafikával megáldott kis platformjáték Megadrive-ra.

A játék introjában Garfield épp szokásos hobbijának, a tévénézésnek hódol. Szórakozását Odie zavarja meg, aminek a végeredménye az lesz, hogy Jon tévéje millió darabra hullik szét. Garfieldnek ugyan sikerül valahogy újra összeraknia, ám ***néhány "szükségtelen" dolgot kifelejt belőle.*** Amikor pedig ezt a pár felesleges alkatrészt el akarná takarítani, valami furcsa dolog történik: ***Garfieldet beszippantja a tévé***, a kontár munka eredményeként ugyanis Garfield létrehozta a gonosz Glitchet.



Odie mint vérszomjas vámpír.



Garfield Narancsszakáll rejtekhelye felé veszi útját.

Hogy Garfieldet kiszabadítsuk, hat késő esti film díszletei közt kell macskánkkal átverekednünk magunkat, melyek végéről persze a főellenségek sem hiányoznak; ezekhez következik ***néhány tipp:***

Az első, szellemkastélyos pálya végén ***egy vámpír vár minket.*** Mint tudjuk, ők nem szeretik a fényt, tehát ***a sötétítőknél próbálkozzunk.*** A második pályán ***Orangebeard, a kalóz*** próbálja macskánkat megállítani, őt kinyírni azonban nem nehéz feladat. Ezek után 3 millió évvel a múltban ***egy ős-Odie várja*** hősünket, ***őt egy katapulttal és a hozzá leeső municióval lehet likvidálni.*** Casablancában ***egy bombákkal zsonglőrködő gengszterrel*** futunk össze, őt néhány bombáját elkapva, s azokat ***az esőcsatornába hajítva*** tudjuk legyőzni. ***Cleofatra sírjánál a fáklyák meggyújtásával a gépezetek beindítása a cél, majd a síremléknél a drágaköveket kell összetörnünk.*** Persze ***Glitch*** lesz a legkeményebb ellenfél, őt a ***lövedékei visszatükrözésével*** lehet megsemmisíteni.

A pályákon elszórt tárgyak közül most csak kettőre hívnám fel a figyelmet: ***Garfield macija, Pooky*** a folytatási pontokat jelképezi, a ***fakalapácsot*** felvéve pedig a pályák végén egy "kupánvágós" bónuszjátékhoz jutunk. Itt mindenkit fejbe kell kólintani, kivéve az elsőnek megjelent figurát.

SEGA

Light Crusader

Az RPG játékok manapság virágkorukat élik, ennek ellenére a Megadrive tulajdonosok mostanában ezen a téren nincsenek túlságosan elkényeztetve. Ezt az űrt kellett volna betöltenie a ***Light Crusadernek***, ám úgy érzem, ez nem teljesen sikerült neki.

A játék egy álló képernyőkből felépülő, ráadásul továbbnyomhatatlan introval jelentkezik be, mely alatt még a készítők neveit is végig kell néznünk. A történet egyébként roppant - talán túlságosan is - egyszerű: a játékos dolga ***Sir David*** irányítása lesz, aki a szomszédos királyságból érkezik Green Rowba, hogy kipihenje háborús fáradalmait. A lazítás helyett azonban élete legnagyobb kihívása várja: Weeden Király elmeséli neki, hogy ***az utóbbi időben a városbéliek sorozatosan tűnnek el***, a nép valami varázslatféléjére gyanakszik. Sir David persze azonnal felajánlja a segítségét, hogy kideríti, ki áll mindezek mögött.

A történet tehát, mint látható, nincs agyonbonyolítva, s ugyanez a játékra is vonatkozik. Sir Daviddel tulajdonképpen csupán három dolgot tehetünk: varázsolhatunk, kardozhatunk és ugrálhatunk. A kalandjaink során tehát csak az ellenséget kell irtani, kulcsokat keresgélnünk és egyre tovább jutnunk, majd bizonyos időközönként hatalmas főellenségekkel megküzdenünk. Az ellenfeleink ellen szerencsére nem csak a kard áll a rendelkezésünkre, hanem ***a négy földi elemből*** (ilyeneket találhatunk is és vásárolhatunk is) ***varázslatokat készíthetünk***. A játékban találhatunk majd különleges helyeket is, ilyen a kút, ahol feltölthetjük az energiánkat, a teleport, s végül a rúnás kövek, amelyekre ráállva az állást menthetjük el.

Grafikailag a játékra nem lehet panasz, az izometrikus hátterek szépek, s frankón néz ki például, amikor kettészeljük a zombikat. Azonban sajnos ***az irányításnál van egy-két gond***: többek között egyáltalán nem tetszett, hogy az embereket is, csakúgy mint a tárgyakat, nyugodtan tologathatjuk. Ahol pedig köveket kell kapcsolókra rátolni, a gyatra irányítás miatt gyakran olyan helyre tolhatjuk ezeket a köveket, ahonnan már nem lehet őket kimozdítani, ilyenkor csak az újrakezdés segít, azaz kimenni és újra bemenni az adott terembe.

A játék tehát egy minden tekintetben elég egyszerű RPG, leginkább azoknak ajánlanám akik ezzel a stílussal még csak most találkoznak először.


A király előtt.


A fogadóban értékes dolgokat vásárolhatunk.

COMIX ZONE

Képregényhősök főszereplésével már számtalan játék készült, ebben a tekintetben tehát mondhatni nincs semmi meglepő abban, hogy a Comix Zone-ban szintén egy ilyen hős veszi fel a harcot a gonosz mutánsokkal szemben. Az a fenomenális ötlet viszont, hogy ***a játék magán egy képregény lapjain játszódjon***, eddig még páratlan a maga nemében, ehhez csak gratulálni lehet a Segának.

A játék napjainkban játszódik, New York City-ben. ***Sketch Turner képregények rajzolgatásával foglalkozik,*** s mindemellett szabadúszó rockzenész. Egy viharos éjszakán épp a legújabb képregényén, a Comix Zone-on dolgozik, amikor egyszercsak ***saját förtelmes teremtménye, a gonosz mutáns, Mortus életre kel,*** s úgy határoz, ideje helyet cserélniük. Sketch tehát ott találja magát a saját rémálmában, miközben Mortus fáradhatatlanul pingálja az életére törő mutánsokat. Vajon sikerül Sketchnek eljutnia a könyv végéig? Mert ha nem, a jelenleg még csak rajz Mortus valóságossá válik, s azzal a Föld sorsa megpecsételődik.

Szerencsére azonban Sketchnek nem csak ellenségei akadnak ebben a világban, hanem hűséges társai is. Az egyik ***Alissa***, aki rádión mindig hasznos tanácsokkal látja el. A másik pedig hősünk legkedvesebb barátja, akitől sohasem válna meg, ***Roadkill***, Sketch házirágcsálója. Mortus a szerencsétlen patkányt a képregény világában kalitkába zárta, ám ha kiszabadítjuk, ***utána nélkülözhetetlen szívességeket tesz majd nekünk,*** például a forgó ventillátorokat a résen átosonva csak ő tudja nekünk kikapcsolni. Rajtuk kívül még majd hasznos fegyverek is segítik hősünket, bombákat, késeket s egyebeket vehetünk fel, amelyekkel persze hatásosabban folytathatjuk az öldöklést.

Végül is csak egy csihi-puhi verekedős anyag - mondhatnánk, ám az ötlet olyan zseniális kivitelezéssel párosult, hogy kétségtelenül ***az utóbbi idők egyik legjobb akciójátékával van dolgunk.*** Fantasztikus poén például, hogy néhány helyen az akció olyan heves, hogy a képregény lapjai felszakadnak.

A játék összesen három epizódból áll, ezek mindegyike két oldal hosszú, mindegyik tele rejtett kapcsolókkal, átjárókkal és hasonlókkal. Sajnos Sketchnek a macskákkal ellentétben csupán egy élete van, ráadásul Mortus igen jó rajzkészségéről tesz bizonyságot, így ellenségekből sincs hiány. Mindezek következtében tehát a játék legjellegzetesebb jellemzője, hogy iszonyúan nehéz.


Mortus Maestro új csépelnivalót pingál.


Ezt a rúgást még a képregény kockái is megsinylették.



SEGA

MARSUPILAMI

A mászkálós játékokért rajongó Megadrive tulajdonosok ebben a hónapban nem panaszkodhattak: a Garfield se semmi, ám ***a Marsupilami azon túl, hogy grafikailag szinte olyan, mintha rajzfilmet néznénk, a játékmenetében is valami egészen egyedit kínál.***

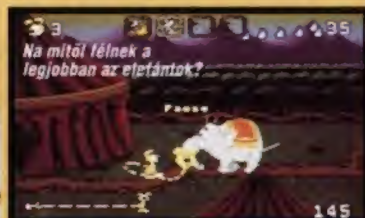
Először is azonban ismerkedjünk meg azzal a kimondhatatlan nevű hőssel, Marsupilamival. Nos, ***Marsu egy különleges kis sárga állat,*** aki elefánt barátjával, Bonellivel boldogan élt Dél-Amerika esőerdeiben. Ám egy nap a gonosz orvvadász Bring M. Backalive csapdájába estek, aki különleges állatokra vadászott, amiket aztán jó pénzért Európába, a cirkuszigazgató barátjának adott el. Marsu és barátja is erre a sorsra jutott, kemény cirkuszi munka és förtelmes koszt várt rájuk. ***Marsunak hamarosan honvágya támadt,*** úgy határozott tehát, hogy barátjával visszatér a feleségéhez és három szép gyermekéhez. Szerencsére egy nap az egyik idomár elaludt Marsu ketrece mellett, így hősünk a farkával könnyedén el tudta emelni a kulcsot, s ***Bonellivel kereket oldott.*** Innentől vesszük át mi az irányítást.

Szegény Bonellinek fogalma sincs, hogy épp merre járunk, ezért ***az összes munkát nekünk kell elvégeznünk Marsuval.*** Biztosítanunk kell az utat az esetlen elefántnak, ehhez csupán egyetlen segédeszközünk lesz: ***Marsu a hosszú farkával egészen elképesztő műveletekre képes.*** Voltaképpen tehát egy logikai-ügyességi játékról van szó: meghatározott időlimit alatt kell Bonellit a pályák végéhez vezetni, s ehhez mindegyik akadálynál megfelelően használnunk Marsu farkát. ***Hősünk alapvetően csupán egyetlen dologra képes: ostorozni.*** A pályákon azonban sok más műveletet is megtaníthatunk neki, ha megkeressük a különböző cselekvésikonokat. Így ***például lépcsőt építhetünk Marsu farkából, máshol meg felvonóként használhatjuk.***

Bonelli gyakorlatilag passzív résztvevő, de azért néhány helyen őt is "használhatjuk", mint például az első pályán, ha felszívta a vizet, a hátára ugorva kispriccelhetjük vele. Sok helyen az elefántot meg kell állítanunk, hogy időt nyerjünk. Ez csupán egyféleképp lehetséges: ha valamilyen gyümölcsöt szórunk neki a földre, ilyenkor odaérve ugyanis leül majszolni. Néhány cselekvés egyébként csak ebben az állapotában végezhető el, például felemelni is csak ekkor tudjuk.

A játék tehát leginkább a Sleepwalkerre hasonlít, ám mind grafikailag mind játékmenetében messze felülmúlja azt. ***Rengeteg gondolkodtató feladat, egy rakás cselekvésfajta, humoros animációk várnak ránk,*** egyszóval jól szórakozhatunk a játékkal, s ez manapság nem is olyan kevés.




Na mitől félnek a legjobban az elefántok?


Marsu a farkából függőhidat is tud "ácsolni".



Kalózkodni manapság kifizetődőbb, hiszen az ember legfeljebbb hüvösre kerülhet miatta, annak idején, 1688-ban azonban még a Jolly Roger alatt utazókat kíméletlenül fellógatták. Nos, a Cutthroat Islandben ezekben az időkben járunk, Dawg Brown a kegyetlen kalóz tartja rettegésben Karib-tengeren hajózókat, aki a fejébe vette, hogy a legendás kincset rejtő CutThroat Island-et mindenáron megtalálja. Ehhez azonban előbb össze kell raknia a három részből álló elveszett térképet.

Morgan Adams, egy kalózkapitány lánya haldokló apjától megörökölte ennek a térképnek az egyik darabját, tehát ő is a kincs keresésére indult, így nem kis kockázatot vállalva magára, hiszen Brown semmitől sem riadna vissza, hogy megszerezze a térképdarabot. Ráadásul Jamaica kormányzója, Ainslee arra esküdött fel, hogy könyörtelenül akasztófára juttat minden kalózt.

Morgan készen áll, hogy apja hajójával, a Morning Starral a kincs keresésére induljon, ám előbb meg kell találnia a hiányzó térképrészeket. Kalandjai egy börtönben kezdődnek, itt veszük át mi az irányítását.

A játék maga egy oldalirányba scrollozó akciójáték, ami az azonos című, Geena Davis főszereplésével hamarosan bemutatásra kerülő film alapján készült.


"Na most kiszúrom a szemed!"

A játék vizuálisan a maximumot nyújtja, s emellett a játékmenet is élvezetes. A kardozáson kívül más fegyvereket is felvehetünk, és használhatunk, mint például tőrt, vagy pisztolyt, stb...

A programnak csupán egyetlen hibája van: szinte játszhatatlanul nehéz. Már a bajvívás sem túl könnyű, de például a kocsikázásnál elég egy kőnek nekimenni, és máris elveszett egy élet.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Azt hiszem, a játéktermek látogatói egyet értenek azzal az állítással, hogy ha a legsikertelenebb automatákat díjaznák, akkor a Revolution X elvinné a citromdíjat. Nos, a játék már a játékteremben sem volt nagy szám, nézzük akkor milyen lett a SNES verzió.

A játék alapszituációja egy hatalmas ökörség: egy New Order nevű szervezet el akar törölni mindent a világon, ami örömet szerez. Ennek a szervezetnek a sárga ruhás zsoldosaival szállunk harcba, a fegyverünk pedig nem más lesz, mint a zene, egészen pontosan az Aerosmith zenéje. A végső cél: kiszabadítani az Aerosmith tagjait, hogy aztán egy fergeteges koncertet adjanak a londoni Wembley Stadionban.

A játék lényege tömören: mindenre lőjünk, ami mozog. Ezt egy célkeresztet irányítva hagyományos lövedékekkel, illetve CD-kkel (?!) tehetjük meg. Bizonyos helyeken választhatunk, merre kívánjuk folytatni a lövöldözést, ez legalább egy kis színt visz a játékba, így többféleképp lehet végigvinni egy-egy pályát.



A táncosnők kiszabadítása jópontnak számít.

A játékot csakis az Aerosmith neve adja el, s ez a SNES verzióra különösen igaz. A zenék ugyanis valóban fantasztikusak, rengeteg digitalizált részletet belezsúfoltak a kártyába, ám a játék maga - talán az ennek köszönhető helyhiány miatt - szörnyű gyenge. A grafika darabos, majdnem mindvégig azonos ellenfelek jönnek, a célkereszt pedig szinte irányíthatatlan. Kizárólag az Aerosmith megszállotnak ajánlom!

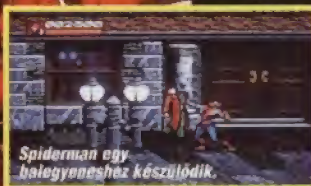




A Marvel Comics figurái az utóbbi hónapokban már mindennapos főszereplői lettek a videojátékoknak, a Separation Anxietyben most Spidermanre és Venomra várt ez a sors.

A Separation Anxiety története nekem egy kissé ismerősnek tűnt, mintha az X-Men 2-ben már láttam volna valami hasonlót. Nos, tehát a két halálos ellenség, Spiderman és Venom ebben a játékban most összefog, a különös együttműködés oka pedig - csakúgy mint az X-Men 2-ben - most is egy klónozásos sztori, ugyanis a Life Foundation nevű szervezet klónokat gyártott Venomból.

Venomnak azonban valahogy sikerült megszöknie, így a két hős együtt száll szembe a Life Foundation által felbérelt ellenfelekkel - köztük jónéhány a képregényből is már ismert figurával - hogy végül megakadályozzák az újabb klónok gyártását.


Spiderman egy balegyeneshez készülődik.

A játék célját azt hiszem felesleges is ismertetnem, természetesen most is oldalirányba scrollozó helyszíneken kell gyalogolnunk, s a ránk támadó huligánokat majd a későbbiekben egyre keményebb zsoldosokat kiosztani, s így egyre előrébb jutni. Az átlagos hősökkel ellentétben azonban hőseinknek a bunyózáson kívül van néhány különleges képessége, például tudnak a falakon mászkálni, illetve hálókat kilőni. A játékmenet a már jól bevált sémára épül, tehát például a tereptárgyak ezúttal is használhatók fegyverként.

A program grafikája egyébként átlagon felüli - legalábbis a saját stílusában, a pályák számát pedig szerencsére ebben a kalandban nem szabták szűkre - összesen 13 van belőlük.

GAME BOY

MK3

Azt már megszokhattuk, hogy mostanában minden híresebb anyag, minden nagyobb név megjelenik GameBoy-ra is, ám ezzel egyetemben sajnos már az is megszokott dolog, hogy ezeknek az átiratoknak - tisztelet egy-két kivételnek, mint például a Killer Instinctnek - vajmi kevés közük van az eredeti verziókhoz.


Sub-Zero Kanot teszi hűvösre.

Így van ez a Mortal Kombat 3 hordozható változatával is, ami már a gép bekapcsolásakor rögtön nyilvánvalóvá is válik: **az eredeti tizenöt szereplőből csupán kilenc maradt ebben a verzióban**, s ebben a számban már Smoke is benne foglaltatik. Kimaradt tehát Shang Tsung, Jax, Liu Kang, Stryker, Nightwolf, és Kung Lao. Motarot is hiába keressük ebben a változatban, de azért nem kell elkeseredni, Shao Kahnnal itt is meg kell küzdenünk.

Grafikailag elsősorban **a hátterek lettek leegyszerűsítve**, az eredeti helyszínekre csupán néhány jellemző tereptárgy emlékeztet, ám ezzel szemben **a harcosok kidolgozása teljesen korrekt**, tökéletesen felismerhetőek egytől egyig.

Maga a küzdelem az animációs fázisok csökkenése ellenére szerencsére nem sokat vesztett a varázsából, a karaktereknek ugyan kevesebb a speckójuk és a kivégzésük, ám **a leglényegesebb mozdulatok azért megmaradtak**. Hatalmas hiányosság viszont, hogy a **kétjátékos üzemmódot egyszerűen "kifelejtették"** a játékból, ez pedig egy verekedős játéknál már alapkövetelmény.

Megmaradtak azonban **a titkos kódok** - az előző számainkban már más gépekre közöltek közül némelyik még működik is - amiket itt a Versus képernyő után kell majd beírni. Mivel nincs kétjátékos mód, ezeket most természetesen bármikor be lehet ütni, a rosszban tehát legalább van annyi jó, hogy a csalásokat most a gép ellen használhatjuk, így például a gépi játékos energiáját is negyedére csökkenthetjük (kivéve Shao Kahnét).

Az a helyzet, hogy a GameBoy már rég elérte a határait, egy ilyen nagy volumenű játék egyszerűen nem fér be egy ilyen kis kártyába. Ha azonban ezektől a hiányosságoktól eltekintünk, a GameBoy képességeihez mérten tulajdonképpen egy nagyon szép és élvezetes verekedős anyaggal játszhatunk.


Sonyanak nincs sok esélye Kahnnal szemben.

FIFA SOCCER 96

GAME BOY

A világ legnépszerűbb sportja, mint tudjuk, a football. GameBoyon a focijátékok sohasem tartoztak a legjobban sikerültek közé, ám most az **Electronic Arts** valami egészen újat alkotott a **FIFA 96**-tal.

A játék, azt leszámítva, hogy nincs például visszajátszás, teljesen egyenértékű sok 16 bites fociprogrammal. **A FIFA 96 külsőre tökéletes élményt nyújt:** nem kell kifolynia a szemünknek, a pályán nem csak apró mütyürök rohangálnak, a játékosok teljesen jól kivehetőek, nem olvadnak bele a háttérbe, és szépen vannak animálva. Például a kapus még integet is a többieknek, hogy menjenek előre. No és persze az sem utolsó szempont, hogy **a szép külső ráadásul tökéletes és mindemellett egyszerű játszhatósággal párosul**, így tehát nyugodtan kijelenthetjük, eddig ez a legjobb fociprogram GameBoyra.



A kapus kirúgáshoz készülődik.

A világ legkülönbözőbb ligáiból valódi csapatok közül választhatunk, amikkel aztán barátságos mérkőzéseket játszhatunk, avagy indulhatunk bajnokságon. A játékhoz az options menüben még olyan dolgokat is megadhatunk, mint hogy fáradjanak-e a játékosaink, legyen-e sárga és piros lap, legyenek-e sérülések, legyen-e lesszabály, valamint beállíthatjuk az időjárást, a pálya minőségét, a játék nélküli idő be nem számítását, s végül a félidők hosszúságát.



Izgalmas meccsnek nézünk elébe.

Menet közben módosíthatjuk csapatunk felállását, stratégiáját, és persze lehetőség van a játékosok cseréjére is. Ha kíváncsiak vagyunk, a meccs bármelyik pontján megnézhetjük addigi teljesítményünket különböző statisztikákat tanulmányozva.

A játékból tehát tényleg csak a visszajátszás hiányzik, egyébként **minden benne van, ami manapság egy fociprogramtól elvárható**.

Kedves Apám!
Amikor e sorokat írom, hajóm, a Helestus már Nyugat India vizeit járja. Ahogy Ön tanácsolta, útközben felkerestem unokabátyámat, Bridgetown kormányzóját. A kormányzó meglehetősen furán viselkedett; tartok tőle, hogy még sok gondot okoz majd a Koronának. Hajóm gyors és erős, a legénység pedig már ugrásra készen várja, mikor futunk bele egy nyomorult spanyol bárkába.
Szerető fia, Richard Gray

Ennél vidámabbnak képzeltem a korabeli kocsmákat.



Gray kapitány tehát az angol korona szolgálatában megérkezett Nyugat Indiába, hogy hajójával és legénységével felvegye a harcot a királynő ellenségeivel. Az azonban, hogy ezt a feladatot mennyire tökéletesen fogja megoldani, már csak rajtunk múlik. A dologból lehet egy hűséges szolgálat és egy fantasztikus katonai karrier, de ha úgy gondoljuk, kalózkodással sokkal nagyobb vagyont és hírnevet szerezhetünk magunknak. Igaz így ellenségünk is jóval több lesz. Hajóskapitányként napjaink hosszú és unalmas tengeri utakkal, vérre menő csatákkal és nyüzsgő tengerparti városokban átmulatott éjszakákkal telnek. Életünk sehol nem lesz biztonságban, üzleti vagy ellenfelekkel vagy az kocsmákban lázadó matrózokkal kell megvívnunk, s igazi sikerre csak évek kemény munkája és áldozatai után számíthatunk.

A VÁROSBAN

Amikor utunk során hajónkkal egy baráti városba érkezünk, az Enter Town paranccsal léphetünk a városba. A városok főterén rendszerint egyazonokat a házakat látjuk, legfeljebb a forma és az elrendezés változik. Az egyes épületekbe bemenni a két lábbal, az emberekkel beszélgetni a szájjal tudunk. Kalandozásunk során érdemes mindenkivel elbeszélgetnünk, hiszen ez az egyetlen mód, hogy a későbbiekben igen hasznosnak való információkhoz jussunk (az így elejtett megjegyzéseket akár felírni is érdemes). Társaságban az alul megjelenő lehetőségek közül választva irányíthatjuk a beszélgetést a számunkra érdekesebb témák felé.

Kereskedelem

Az eladást vagy vásárlást a kereskedővel beszélgetve kezdhetjük el. Itt a képernyő bal oldalán a tulajdonunkban lévő dolgok, a jobbon pedig a kereskedő árucikkei jelennek meg. Egy áru megvizsgálásához kattintsunk az ikonjára. Az üzlet megkötéséhez baloldalt hajónk rakományát állítsuk be, jelöljük ki az áru nevét, majd a felül látható nyilakkal adjuk meg a mennyiséget (a három nyíl 100, a kettő 10 az egy 1 egységet jelent). Ha a lista hosszabb egy képernyőnél a PgUp/PgDown-nal mozoghatunk benne.

Mivel minden kereskedő specializálódott valamire, először érdemes felderíteni, ki mivel foglalkozik. Bizonyos termékeket, például fegyvereket csak néhány helyen vehetünk meg és adhatunk el, s természetesen az árak is jelentősen eltérnek.

Néhány kereskedő hajóépítéssel és javítással foglalkozik. Itt hozhatjuk helyre egy-egy csata után megtépázott hajóinkat és erősíthetjük újabb tagokkal flottánkat. A probléma csak az, hogy a hajóácsok nem értenek minden hajótípushoz, s ezért lehet, hogy nem tartanak megfelelő alkatrészeket sem.

Gyakran előfordul az is, hogy szükségünk van valamire, például élelemre, de a hajó tele van, a kereskedő pedig nem hajlandó vásárolni. Ilyenkor nem tehetünk mást, a tengerbe kell szórnunk a drága pénzen vagy véren szerzett árut. Ehhez valamelyik kikötőben az F10 gombbal menjünk a kereskedő ablakba, s a jobb oldalon válasszuk ki a tengert. Innen a dolog ugyanúgy működik mint az üzleti eladás, csak kevesebb hasznunk lesz belőle. Néhány dolgot azonban fontos megjegyezni: ha egy hajót dobunk így ki, kalózokká válunk. Egy elfogott kapitányt elengedhetünk, amiért némi váltságdíjat is kapunk. A legénység tagjait elengedve viszont saját vezetői képességeinket rontjuk le.

A kereskedelem speciális fajtája a legénység toborzása. Ezt nem a kereskedőnél, hanem az emberekkel folytatott beszélgetés közben intézhetjük el. A felajánlás után itt is a kereskedő képernyő jelenik meg, jobboldalt a választható legények listájával (különböző képességű tengerészek, katonák és ágyúkezelők között válogathatunk).

Templom

A menteni és betölteni csak a városok templomaiban tudunk. Ehhez egy elég kegyetlen ötlet is járul: minden mentésért 50 tallért kell az egyház kasszájába fizetnünk.

UTAZÁS

Térképen

Ide az F9 lenyomásával jutunk. A képen Nyugat India térképe jelenik meg. A kurzort egy város pöttyére mozgatva információkat kapunk róla (mekkora település, milyen fennhatóság alatt áll, milyen a kapcsolatunk vele). Új útcéljainkat az óceánon vagy valamelyik városon kattintva adjuk meg. A jobb alsó sarokban a pergamenre bökve pedig feljegyzés módba váltunk. Ekkor a városok adataihoz saját megjegyzéseinkkel egészíthetjük ki.

3D

Tengeri ütközeteket és várak ostromát 3D-s nézetben harcolhatjuk végig. Eközben a hajót a kurzormozgató gombokkal irányíthatjuk: balra / jobbra kanyarodás, fel / le - vitorla fel / le. Hajónkon kétféle vitorla van, négyszögesek a gyors haladáshoz, s háromszögletűek a széllel szembeni vitorlázáshoz és a gyors navigáláshoz. Ezeket egyenként bonthatjuk ki és csukhatjuk össze (a háromszögletűek nyílnak először és záródnak utoljára). A navigáláshoz a legtöbb segítséget az 1 gomb lenyomásával kapjuk. Ekkor egy kis ablakban megjelenik az iránytű és a szélirány, mellette pedig a szél ereje és a hajó sebessége. A 2 gombbal a hajó állapotát (a veszteségeket a százalék csökkenése jelzi) és a vitorlák állását követhetjük (a jobboldali szám mutatja, hogy az összes vitorlából hány van nyitva). A 4 lenyomására a hajó körüli víz mélysége jelenik meg. Ha az 1-4 gombokat a CTRL gombbal együtt nyomjuk le, a kis ablak a képen marad, amíg ki nem kapcsoljuk.

SeaL

Az árbócon egyelőre angol zászló lobog.



A kereskedő büszkén mutatja be fegyverarzenálját.



Harcban ágyúink mindig a legközelebbi célpontra állnak rá. A 3 gomb erről ad információt. Ezt a célpontot az Enter és a Backspace lenyomásával változtathatjuk meg. Ha a célpontunk egy hajó, azt is beállíthatjuk, melyik részét támadjuk: H - hajótest, D - fedélzet, M - árboc. A kiválasztott célpontra az ALT vagy DEL lenyomásával egy lövést, a szóköz vagy INS gombbal pedig sortüzet zúdíthatunk. Lövedékünk lehet C - ágyúgolyó, S - kartács vagy B - bomba, amit a lövés előtt kell kiválasztanunk. A Hefestus orrában, farában és mindkét oldalán ágyúk sorakoznak. Ezek között a numerikus 2, 4, 6 és 8 billentyűkkel válthatunk. Az ágyúkat minden lövés után a legénység automatikusan újratölti (ha van még lőszerünk). Amikor elkészültek, egy kis ablakban értesítenek róla.

Ha nyerésre állunk, választhatunk, hogy elsüllyesztjük vagy kifosztjuk az ellenséges hajót. Az elsüllyesztés kényelmes és veszélytelen feladat. A kifosztáshoz viszont át kell szállnunk a másik hajóra, s ilyenkor mindig fennáll a veszélye a közelharcnak. Igaz cserébe pluszjövedelemhez, legénységhez és értékes túszokhoz juthatunk. Átszállás előtt érdemes az ellenséges hajó fedélzetén várakozó katonákat kartáccsal lesöpörni. Emellett érdemes megvizsgálni, hajóinknak melyik fele a legerősebb, s ezzel megközelíteni a másikat.

Egy ellenséges város partjaihoz közeledve a csatát az Enter Town paranccsal kezdhetjük meg. Az ostrom egyébként ugyanúgy zajlik, mint a tengeri csata. A város megszállásához minden tornyot le kell rombolnunk és el kell foglalnunk az erődöt. Ehhez jó erős ágyúzás után szálljunk csónakba (SHIFT + B - csónak leengedése), és evezzünk az erődhöz. Itt egy párbaj következik az erőd parancsnoka ellen, s győzelmünk után kezdődhet a város kifosztása (a vereség után ránk váró tömlöcre jobb nem is gondolni).

A spanyol faerőd ostroma csak percekig tart.

Taktikai térkép

Csata közben az F8 lenyomásával a taktikai térképhez jutunk. Ezen egyrészt megvizsgálhatjuk a szembenálló felek erejét (bármire rámutatunk, oldalt egy rövid leírást kapunk róla), másrészt különleges parancsokat adhatunk ki (ez különösen akkor érdekes, ha már több hajót irányítunk). Saját hajóinkat a kézzel válasszuk ki, majd adjuk ki a parancsot. Ez lehet támadás (ágyúkkal), kifosztás (kard), két hajó egy csapatba vonása (két hajó) vagy egyszerű mozgás (hajó). Ennél részletesebb parancsokat adhatunk, ha a kiválasztott hajó felett nyomva tartjuk a tűzgombot. Ekkor egy listából választhatjuk ki a következő parancsot.

Vívás

Utazásaink során elég gyakran kell bizonyítanunk kardforgató képességeinket. Párbajozni kényszerülünk, ha egy ellenséges hajó fedélzetére lépünk, vagy ha a legénység körében népszerűtlen intézkedéseket hozunk (sőt néha elegendő egy részeg matróz kötözködése is). Párbaj közben Gray kapitányt a numerikus billentyűzettel irányítjuk. A 4 / 6 gombbal előre-hátra mozog, 8 / 2 - vágás felül, illetve alul, 7 / 1 - szúrás felül, alul, s végül 9, 3 - védés felül és alul.

Lázadás! Párbaj életre-halálra.

Fizetés

Hogy a legénység lelkesen és hibátlanul teljesítse a parancsokat, néha bizony fizetést kell osztanunk (erre általában vitorlamesterünk figyelmeztet). Ilyenkor az F10-zel menjünk a kereskedelembe megszokott menübe, s osszuk szét embereink közt kincsünk egy részét (baloldalt a hajó, jobboldalt a legénység részesedése).

NÉHÁNY ÖTLET A CSATÁKHOZ

A 3D-s képet az F1-F6 gombokkal különböző nézetből élvezhetjük. Közülük talán a leglátványosabb az F3, amikor a repülő ágyúgolyón utazva kukkolhatunk be az ellenséges hajóba.

Lövöldözésnél érdemes hajónkkal körbe-körbe forogni. Ha jól navigálunk, gyorsabban megfordulunk és hamarabb használhatjuk a túloldali ágyúkat, mint amennyi idő alatt a használtakat újratöltik (minél nagyobb ez az ágyú, annál tovább tart a töltése is).

Csata közben az üres csónakot vízre bocsátva (SHIFT+L) az ellenfelet vezethetjük félre.

Ha el akarjuk foglalni az ellenséges hajót, ne használjunk bombát, inkább a fedélzetet tisztítsuk meg. Gyorsabb hajóknál először az árbocot érdemes szétlőni kartáccsal. Hajót támadva mindig az ellenfél előtt vagy mögött kell maradnunk, hiszen itt kevesebb ágyú veszélyezteti épségünket.

A hatékony támadóerőhöz először jó legénységet kell toboroznunk, majd szereljük fel őket megfelelő fegyverekkel (muskéták, pisztolyok, kardok).

576 KByte ÉRTÉKELŐ

SEA LEGENDS — KIADJA: OCEAN

grafika	7/10
hang/zene	7/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	7/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **79%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 10MB VIDEO: VGA CPU: 486/33 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

FÉLÚTON A SIKER FELÉ

- összeállította Zolee

"Kedves Zolee! Nem tudom, emlékszel-e még rám. Én vagyok az a RI-CSAJ-os csaj, akinek olyan szépeket írtál. Most komolyan; az az egy mondat, hogy "Csípem a stílusod" jobban esett, mintha Humphrey Bogart azt mondta volna: "Szép a szemed, baby!" Mellesleg nem is szeretem Bogart-ot. Vagy Bogart-t. (Jihú! Csak most esett le: Bogárt.)

Tudod, sosem tudhatja az ember lánya, hogy hányadán áll a pasasokkal, így amikor azt írtad, küldjek valamit az irományaimból, elgondolkodtam. Már, hogy tényleg érdekel-e. De meggyőztem magam. Mert ugye ad egy: ha nem érdekelne, minek írnád? Ad kettő: őszinte lénynek gondollak a Beavis & Butthead kritikád után. Ad hoc: legfeljebb kidobod, és akkor meg mi van?! *[...most pedig egy irodalomtörténeti firka következik a Csevegő felfedezettjétől, Bukta Beától, aki az utóirata szerint nem is mondott igazat az előző levelében, mert tök hülye a koordináta-geometriához...]:*

ÚT A SIKERHEZ

- ezt meg Bukta Beáta írta

Nyomott mosollyal és összefagyott fülekkel léptem be a lépcsőházba. Jó szokásom érinteni a postaládát felfelé vezető utamban, s az akkor is így történt. Láttam, hogy valami nagy fehér izé leledzik benne, így előhalásztam érzéketlen kezemet a zsebemből, és megpróbáltam gémberedett ujjaim közé csippenteni a lap végét. Többszöri próbálkozás után végül is sikerrel jártam, és kissé szögletes mozdulattal ugyan, de kihúztam a nagy fehér izét. Persze szürkésbarna volt és boríték.

- Soha többé hoppá! - fohászkodtam el magam a feladó láttán, mert tudtam, ma legalább a délutánom jó lesz. Éljen az 576, éljen a Csevegő!

Nagy nehezen felvánszorogtam a harmadikra (mert nekem tuti az utolsó emeleten kell laknom a tériszonyommal), és becsöngettem. Az öcsém nyitotta az ajtót, s mikor meglátott, közölte:

- Téves! - és majdnem rámvágta az ajtót. Közben jót röhögött a meglepett arckifejezésemen.

De az én kezemben volt az adu ász. Elég volt csak meglobogtatnom, és Mr. Észlény azonnal rávetette magát.

- 576! Yeah! - üvöltötte, és a borítékot szorongatva eltűnt szobájában. Az ajtót szerencsére nyitva hagyta, így sikerült beesnem rajta.

Amíg megpróbáltam felengedni, azon járt az eszem, vajon mikor végez vele. Úgysem tudja egyszerre elolvasni, morfondíroztam. No, nem mintha fél-analfabéta lenne, csak éppen lusta mint a kucu (és akkor még a malackától kell bocsánatot kérnem). Jól gondoltam. Tíz perc múlva bevágódott ő meg a haverja a szobámba. Közölték, hogy meccsre mennek, egyszer majd jön, de nagyon valószínű, hogy még ma. Cipőhúzás közben valami szöget ütött a fejébe.

- Teskám! Nincs is postaláda kulcsod. Hogy szedted ki? - hajította az ágyamra a lapot (ne is törődj vele, Zolee! Durva a modora, mint a pokróc).

- Mégis, mit gondolsz? Benyúltam és a kezembe akadt.

- A k*b***x**c*! - dühöngött - Akkor barmelyik f** g**gy***h*i* kiveheti! Na jó. Csukd be, légyszi, az ajtót!

Boldogan integettem neki pápát, s amint eltűnt a lépcsőfordulóban, bevágtam az ajtót, és elheveredtem az ágyon. Megszokott, kimért, nőies mozdulatokkal hajtogattam a lapokat, majd halvány mosollyal fogtam bele kedvenc rovatom olvasásába.

- Beavis and Butthead! Rosszul leszek! Hol egy mellékhelyiség? - nyekeregtem az első levél olvasásakor. Nem vagyok egy Freud, de nagymértékű szellemi fogyatékosságot állapítottam meg a rövidke párbeszéd alkotóiról. A fent említett lángelme a problémákat a gyerekkorra vezette vissza. De mi van azzal, aki már gyerekkorában is problémás? És akkor még csodálkozom, ha a pasasokat csak a nők látványa, nem pedig az agya érdekli. Naná! Engem sem érdekelne Senkinek az agyhelye.



C S E

A második levél már jobban tetszett. Na, ez a srác biztos szimbolista, azért nem értem. Vagy az avantgarde mozgalom (jól) leszármazott tagja. Vagy csak hülye, mint a ...hajótat. Na, ebből mára ennyi elég. Ugorgyunk!

RI-CSAJ! Na! Nő! Ki lehet ilyen elvetemült rajtam kívül? Kedves Zolee! Blabla... Ne már! Ez én vagyok! Benne vagyok a Csevegőben! Ez hihetetlen! Anyám, ne sirass, inkább hozz vizet!

Hosszasan mérlegeltem a lehetőségeket: meghalok, és soha nem tudom meg, milyen hatással voltam Mr. Szerkesztőre, vagy leköpöm az idegbajt és tovább olvasok. Inkább olvastam.

Később az öcsém is elolvasta, mert nem akarta elhinni. Aztán anyukám is, majd apukám is, másnap a barátnőim is. Meg szüleim munkatársai is. Egyik barátnőm le is fénymásoltatta. "Híres leszel, már látom. Mi jön ezután? Az Élet és Irodalom?"

Fürödtem a dicsőségben. Gratuláltak, vállom veregették, üdvözleteket küldtek, én meg csak szerényen szorongattam az 576-ot és közben hatalmasakat pirultam. Mert én még azt is tudok."

Azt hiszem, életem egyik legnagyobb szívtiprását követtem el, még az öreg Hámfri Bogár is belesárgult volna. Nem gondoltam volna, hogy ilyen sikere lesz a múltkori csipkelődésemnek. Kicsit el is pirultam (nekem mondjuk nehezebben ment), hogy egy ilyen prózai palánta hajtásait egyből tőből nyesegettem, de úgy látom, nem szívtad a MELLEDre. Kihasználom az alkalmat és üdvözlöm az egész kompániát: veregesd meg tesódat a vállán a nevemben, szüleidnek vegyél egy szál vérvörös rózsát meg egy üveg Somlói Furmintot (szintén a nevemben), barátnőidnek puszzantom a lábuk nyomát, a kollegák rohama elől meg meleg kézszorításokkal mentsd már ki. Neked pedig nagyon sok sikert az Élethez és az Irodalomhoz.

NEM HÉTKÖZNAPI LEVÉL EGY HÉTKÖZNAPRÓL

"Kedves Zollee! Először is: Szalai Rolandnak hívnak. Ez a levél az 1.0-ás verzió, és míg befejezem, lehet, hogy már a 6.0-7.0-ásig meg sem állok. *[...Bla-bla-bla...]* Kicsit zavarban vagyok, mert utoljára a mikulásnak írtam levelet hatéves koromban. Na, várj egy kicsit. Most összeszedem a gondolataimat. Amikor kigondoltam, hogy írok neked, hazafelé a buszon elterveztem, hogy ezt meg azt beleírom, de most semmi nem jut az eszembe. (Nagyon uncsi eddig?) *[Aha.]*

Leírom például, hogy úgy jelentkeztem ebbe a suliba (Neumann János Számítástechnikai SZKI), hogy itt "kiemelt óraszámú számítástechnikai oktatást folytatunk". Ehhez ké-



kor jól megszivattam őket: direkt megcsináltam tíz másik - nem házi - feladatot, a leckét meg külön lapra írtam, a sok h. meg megírta mind a tizet. *[...Bla-bla-bla...]* A minap hót-fáradtan hazaérvén égnek a lámpák (világítanak), szülők sehol. Ekkor kolbászolhattam le a retkes kutyával (Döme). Amikor felmentem, anyu egy fél óráig magyarázott, hogy "jaj, csak 4,45 az átlagod (az osztálytársaim meg majdnem megrugdostak ezért), mindig csak azt hallom a szobádból, hogy sánd ván, fályt, piff, puff - ez meg fog szűnni! Jobb lesz, ha összeszedet magad, satöbbi, satöbbi. *[...Bla-bla-bla...]* Ha még mindig nem unod, most kimegyek inni valamit. Most visszajöttem és ezt nem hagyhatom ki: kilépek a szobából, anyámék már rég húzzák a lobórt, útban a konyha felé kétszer lefejeltem a fürdőszobaajtót - a k. életbe, már megint nyitva hagyta valaki - ittam egy fél pohár szódát. Elgondolkodtam a konyha magányában: megegyem ezt a már-már három hete itt lévő banánt vagy ne. Inkább nem ettem meg, mivel épphogy állok a lábamon, és nincs az az Isten, hogy én még egyszer fogat mossak. Bmeg, most jut eszembe, hogy nem néztem a kálambót. Na mindegy, majd csak túlélem. *odahajította a kérdést: ragozza el a tránvàj-t (a gyengébbek kedvéért villamos). Erre a gyerek büszkén és megkönnyebbülve lekeni a tanár elé az első három alakot: já tránváju, tü tránvájes, on, ána, ánó tránvájet (én villamosok, te villamosol, ő villamos). Mondanom sem kell, hogy két lábbal rúgták ki a suliból. Más téma. Magát megnevezni nem akaró szakembertől szerzett információim szerint a "szervátültetés" a Szervát Ültetés nevű régen feledésbe merült mozgalmat fedi, amely még a békebeli kiscserkészek körében volt elterjedt és csak mostanság ütötte fel ismét a fejét (nem összetévesztendő a Szervác Ültetéssel, mert olyan nincs). Szent Szervát, a cserkészek védőszentjének feltételezett sírhelyéhez zarándokolnak minden dekádban a hívők (=birkák) ezrei, hogy ott közös erővel elültessenek 1 tő majomkenyérfát. Valószínűsíthetően azért ment át az orvostudományba az elnevezés, mert néhány neves prof is evett ebből a majomabrakból...*

ÜZENŐFÜZET

Rövid napirend előtti felszólalásom mindenkinek szól, aki figyelmeztetett, hogy a múlthavi Csevegőben egy drabális, égő, állati ciki satöbbi hibát követtem el, mely szerint a

E G Ő

pest a második osztály félévében heti két informatikaórával ott tartunk, hogy meg tudok írni egy becefájlt, ezen kívül tudom mi az a gördítősáv, dokumentumablak, ikon, listamező, legördülő menü und so weiter. Apropó német. 4 nap alatt (ebben a szombat és a vasárnap is) meg kell írnom 3 darab tételt németül, egyenként kábé 2 spirál oldal: Manuela levelére válasz, Die Mahlzeiten (Étkezések), Die Freizeitbeschäftigungen (Szabadidős elfoglaltságok). Hát én így szerda este 21.07-kor - Manuela válaszlevele helyett - inkább neked írok. *[...Bla-bla-bla...]* Velem mindig történik valami poénos. Az egyik gyagya osztálytársam azért kap ötös félévi jegyet, mert ilyeneket szól be: The my father, vagy megkérdezi tőle a tanítónéni, hogy hogy van angolul a posta. Erre az ész gyerek: telephonebox! Ezen kívül minden reggel végignézem a csuklósbusz két végén felszálló két öreg nénike versenyfutását a busz közepén lévő 1 darab üres székért. Ezek a mai fiatalok... A harmadik h. osztálytársam meg vett egy negyvenkét megás winyót (gép egy szál se), már van egy billentyűzete és megvan az összes Alaplap illetve PC World lemezmellékletekkel együtt. Ja, azonkívül, ha az Öfő nyaggat bennünket: "ugyanmá mennyünk el az ilyenolyan megnyitóra", ha senki más, ő jelentkezik rá és el is megy. A többi meg minden reggel rólam másolja le a matekházit. A múlt-Felbootolom a tévét, hát mi van a képernyőn:

Tudta-e, hogy Magyarországon nem szükséges a halottak beleegyezése a szervátültetéshez?

IGEN	*23%*
NEM	*77%*

Te tudtad? Mert én nem. Mi az a szervátültetés?

Naszóval végül is azért írtam, mert én tényleg senkivel nem leveleztem, meg különben is poén, és talán a nevem is bekerülhet még a lapba. (Jó, azon kívül, hogy hangkártyát már elneveztek rólam. Sőt még szintetizátort is.) Szervusz: Roland (ez olyan, mintha a mikulásnak köszöntem volna.)"

*Kedves Szinti! Először is: Zolee-nak, nem pedig Zollee-nak hívnak. Na, a bemutatkozáson túlvagyunk. Szerintem ér azért valamit a sulid, mert én például 15 év tanulással a hátam mögött is csak leállósávot, kétsávos autópályát meg sávváltást ismerek, a gördítősávról valami olyasmi jut eszembe, hogy az a galacsinhajtó bogarak, a Rolling Stones és Sziszifusz számára kijelölt útszakasz. A lökött osztálytársaiddal kapcsolatban: nekem is vannak röhögtető emlékeim balf*sz emberkékről. Például hetedik - nyolcadik táján oroszból küzdött egy túlkoros csávó a bélásért. A tanár nem tudott olyat kérdezni, amire épkézláb választ kapott volna, de nem akarta még egyszer megbuktatni az embert, mert mit keres egy 18 éves maláк az általánosban.*

*Tipi Tapi Dinó nem Papp Rita, hanem Dolly Roll szerzemény. Nos, "mindenben hibát kereső" lelkes embertársaim, én meg azt üzenem, hogy szerintem nagyobb égés az, ha valaki ennyire mélyre beleásta magát e két hungarian pop(si)csillag repertoárjába, hogy feltűnik neki, ha felcserélődik a T.T.D. vagy a Csavi Csövi Dzsaszper, vagy mi a f*ne.*

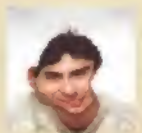
Zsozsesz, a hullának *üzenem, hogy tetszett a vicce, úgyhogy cserébe leközlöm (gondolom, már mindenki ismeri): Mi a kukázók kedvenc műsora? A Van benne, van benne, van benne valami!*

Perényi Dénesnek *azt üzenem, hogy lágyagyú vagyok, de hülye nem. Egy hasonszőrű hazai (sz)ámítástechnikai lapból kimásolt és gondosan a felismerhetetlenségig kipreparált Theme Park leírást nem fogok az 576 Kbyte mellékletében megjelentetni.*

Varga Zsoltnak *azt üzenem, hogy nem tervezzük az újságírók testrészeiről készült képeknek és hozzá tartozó szagmintáknak leközlését.*

Felhívom mindenki figyelmét egy vírusfertőzött egyénre, nevezett **Medzel Gáborra**, *akinek súlyos kényszerképzetei alakultak ki, miszerint ha nem kerül be a Csevegőbe, akkor sörbe fojtja bánatát. Aki ismeri, vagy hasonló kórban szenvedő illetőről tud, az küldjön egy karton sört és megoldom az adott egyén problémáját. A barna Amstelt szeretem...*

Zolee



Attól tartok, el kell tekinteni a bevezetőtől: a Sierra eddigi talán legprofibb alkotása - profi színészek, fordulatos kaland, 4 óra remek film, SVGA fényképek - nem tartozik a fél nap alatt végignyomható anyagok közé - ezért a leírás is igen tisztességes. Lássuk:



GABRIEL KN

THE BEAST W

A Gabriel Knigh

Avagy II. Ludwig, Richard Wagner és a Fekete F

ELSŐ FEJEZET: GABRIEL FURCSA ESTÉJE

A sötét Voodoo ügy után Gabriel Németországba, a megörökölt Ritterberg-i kastélyába utazott, s most ott ír. Késő este van már, mikor Gerde, a házvezetőnő bekopog Gabriel ajtaján, s kihívja a kastély elé, ahol kisebb csoport várja. Fura kéréssel keresik fel: Huber bácsi unokatestvérét a minap szörnyű tragédia érte: kislányát, amint a farm melletti erdőszélen játszott, megtámadta egy farkas és halálra sebezte. A rendőrség az állatkertből megszökött farkasokra gyanakszik - ezért keresik fel Gabrielt, az árnyvadászt: ők a farkasembert gyanusítják... Akár a régi "szép" időkben: Gabriel felveszi családi talzimánját, s Huber kérésére a farmra költözik, ahol a tragédia történt.

Reggel Gabriel első dolga kivenni utazótáskájából törét, leveleit és tárcáját. Másik levelét Übergrautól, a Ritter család ügyvédjétől kapta sok-sok éve. Az újságban Gabriel meglelte az állatkert címét - ahonnan a farkasok elszöktek - illetve az üggyel foglalkozó detektív, Leber nevét. Egyúttal egy levelet is kanyarított Grace-nek, amiben homályosan említi legújabb ügyét. A tükör alól elvette a kocsikulcsot, majd kilépett a kertbe. A fatörzsek előtt érdekes nyomot fedezett fel: rajzolata akár egy kutyáé, de a mérete az emberi kézhez hasonlított. A sufniban kevert némi cementet, s megörökítette vele a nyomot. Az erdő szélén is talált valamit: néhány szál vöröses szőrt. Ezután autóba vágta magát, elnézett München főterére és felkereste Übergraut, aki a főtértől balra lakott. Ezután beugrott a Dienerstrasse-i postahivataba és feladta a levelet Grace-nek. Következő helyszín az állatkert. Megnézte a farkasokat, s elolvasta a táblán a Canis Lupus Lupus (európai farkas) ismertetését. Elugrott Übergrauhoz, akinek szerencsére van biológus ismerőse Münchenben, az egyetemen. Gabriel felkereste, s megmutatta eddigi mintáit, melyek alapján farkasszerű, de kb. kétszer olyan nagy állatra következtetett a biológus. Visszatért az állatkerbe Gabriel további mintáért, ismét megnézte a farkasokat, mire megjelent Thomas, az etető. Rövid csevely után megtudta Gabriel, hogy Klingmann doktor a főnöke, s olykor walkie-talkie-n ad utasításokat. Klingmann irodáját a farkasoktól balra találta. Kiderült, hogy Klingmann az állatok, főleg a farkasok viselkedését tanulmányozza. Információja szerint lassan két hónapja tűntek el a farkasok. Gabriel elugrott a farmra, s a magnóra rögzített beszélgetésből összerakta a következőt: THOMAS? HERR DOKTOR KLINGMANN HERE. SHOW OUR WOLVES TO MR. KNIGHT.

Gabriel visszament Klingmann irodájába, elcsent egy tagságit a kabátjából, s a walkie-talkie-hoz tartotta az imént felvett szöveget. Thomas már várta a farkasok előtt, s Gabriel végre szerezhetett egy kis farkasszőrt is - gátlástalanul megsimogatott egy szelídnek tűnő toportyánt, s a kezére tapadt szőrrel felkereste a biológust. Ez tényleg farkastól származott. De az előző minta...? A tagsági hátlapján átütött valami gépelt szöveg, melyet a farmon, a tükörben elolvasott Gabriel. Dienerstrasse 54. A klub címe. Übergraut felkeresve több információt is kapott a tagságin olvasottakról: megtudta, hogy egy vadászklubba érvényes. Felkeresve a címet egy meglehetősen szűkszavú, unszimpatikus titkárba botlott, aki közölte, hogy kizárólag német nemesek lehetnek a klub tagjai. Mivel Gabriel az ősi Ritter család leszármazottja, elvileg semmi gond - csak be kell bizonyítani a titkárnak. Übergraunál néhány perc várakozás után kézbevehette Gabriel nemeslevelét, de a titkárnak ez sem volt elég. Egy klubtag ajánlása is szükséges...

Ekkor jelent meg az ajtóban Von Glower báró, az okmány megtekintése után beinvitálta Gabrielt a klubba, ahol Von Zell, a doktor, Von Aigner, Preiss és Hainmann sörözött. Fagyossá vált a légkör, látszott, hogy nem kedvelik az idegent. Egy korsó után Gabriel jobbnak látta hazamenni.

MÁSODIK FEJEZET: GRACE KUTATÁSAI

Grace, amint megkapta Gabriel levelét, azonnal Németországba utazott. Bosszúságára nem találta Gabrielt a kastélyban, s Gerde sem tudta hol lehet. Grace másnap reggel keresni kezdte Gabrielt. Annyit sikerült megtudnia Gerdetől, hogy Huber, a helyi fogadós bízta meg valamivel. Grace az Arany Oroszlánban talált Huberre. Csak annyit árult el, hogy farkasemberekről van szó, s a Ritter családnak már voltak kalanjdai ezekkel a fenevadakkal 1700 körül. A városházán sajnos nem tudnak segíteni - pontos dátum kell, hogy utánanézzenek az esetnek. Grace visszament a kastélyba, ahol a dolgozószobát zárva találta. Gerde nem volt hajlandó átadni se Gabriel autójának kulcsait, se a dolgozószoba kulcsát - így Grace magánakcióba kezdett: a kályhaszerelő ládájából kivett egy csavarhúzót, s behelyezte a kályhán található lyukba, mire egy tompa kattanást hallott. Kinyitotta a szekrényt, s belépett a mögötte megnyílt járatba, melyen Gerde szobájába is bejutott. Megtalálta a szobakulcsot az ikerszekrénybe akasztva. A szobában a középső polcon az alakváltoztatókról talált egy könyvet - az alfa és béta farkasemberekről, hogy mikor változnak át, s hogy az átkot miként lehet megtörni. A könyvbe egy levelet is rejtettek, melyet egy Ritter ős II. Ludwignak írt, s "valamire" figyelmezetette... A harmadik polcon rálelt a család 1720-1752 közötti történetére, melyből megtudta, mikor volt a családnak dolga a Fekete Farkassal: 1750-ben. Felhívta professzorát a Yale-en - II.









A meleg szobából bebarangolhatjuk a Neuschwanstein-i palotát. Páratlan látvány, váratlan fordulatok helyszíne.









GHT II

WITHIN

M y s t e r y

arkas rejtélyes kapcsolata

Ludwiggal kapcsolatos információkért - aki megígérte, hogy utánanéz, ki a szakértője ennek a korszaknak.

A városházán több farkasemberes történetet is előbogarásztak, s a polgármester megmutatta a pincét, ahol az 1750-ben elfogott farkasembert tartották, aki Relic báró volt valójában. A pinceablakból Grace megnézte a templomot - s beugrott neki, hogy Relic halotti bizonyítványának itt kell lennie. Sajnos a pap nem tudott angolul, ezért Grace a polgármesterrel íratott egy levelet a papnak, aki átadta az 1750-es dossziét Grace-nek. A dosszié tartalmát a polgármester lefordította, s az írás szerint egy bizonyos Relick bárót - akinek fekete farkas volt a beceneve - megátkozott egy cigányasszony. Grace a kasélyban a harmadik polcon megtalálta az 1838-1864-es családi krónikát, melyből kiderül, II. Ludwigot a Fekete Farkastól féltette Ritter. Végül megírta kutatásait Gabrielnek, s a könyvekkel együtt betette egy csomagba, Gerdevel megcímeztette Übergraunak, s feladta a postán (levéltárcájában volt elegendő apró).

Este érdekes dolog történt: Grace és Gerde a hallban voltak, mikor kopogtak. Egy őrült amerikai házaspár kereste az árnyvadászt: nagyon sajnálták, hogy nem találták itt, s a búcsúzkodás pillanatában fura roham jött a nőre: látomása támadt, s Grace-t figyelmeztette: vigyázzon a Fekete Farkassal... Egy közeli barátja nagy bajban van... Vigyázzon.

HARMADIK FEJEZET: MEGHÍVÁS A VADÁSZATRA

Gabrielnek szörnyű álma volt: egy tó partján feküdt, nézte az aláereszkedő hattyúkat, s egyszerre előtört a rengetegből egy farkas - erre ébredt. A reggeli újságból újabb gyilkosságról értesül: a farkas most a Dienerstrassen támadt. Übergarutól megkapta Grace csomagját, kicsit furcsállta az előző századokba visszanyúló nyomozást. Felkereste a gyilkosság színhelyét, ahol Leber nyomozó nem állt szóba vele - így kénytelen volt kipakolni a TV-nek, ami nem tetszett a nyomozónak, s inkább fogadta. A rendőrségen Gabriel megtudta, hogy eddig 5 áldozat volt a városban, s pont két hónapja történt az első eset, a farkasok akkor vesztek el az állatkertből. A legutóbbi áldozatnak egyébként Grossberg a neve. A fali térkép mellett Gabriel megtalálta Grossberg telefonszámát, s lejegyezte noteszába. Elugrott a farmra, ahonnan felhívta a néhai Grossberg irodáját, és bejelentkezett Von Knight néven - érdekes módon nem találták a listán, de hallotta, amint a titkárnő felolvassa a Von Aigner nevet is - egyik úrét a vadászklubból.

Gabriel Von Glower névjegyéről leolvasta a báró pontos címét, majd felkereste. A báró utánozhatatlan eleganciával üdvözölte, borral kínálta, majd elbeszélgettek a klub tagjairól, a klubról, a vadászélményekről és a hagyományról, mely kihalóban van. Ezután Gabriel felkereste Übergraut, s kifaggatta II. Ludwigról: több helyet is említett München környékén, melyeknek köze volt Ludwighoz. Megkérte Übergraut, gyűjtse össze az elmúlt évtizedben a környékről eltűnt emberek névsorát újságcikkek alapján. A főtéri órástól vásárolt egy kakukkos órát, mely kivételesen kopogott kakukkolás helyett - fizetett, majd elnézett a vadászklubba. A hátsó folyosón talált egy zárt ajtót, s hogy megtudja, mi van mögötte, trükkhöz folyamodott: elhelyezte az órát a cserépbe, majd előrement a titkárhoz. Beszélgetett vele a klubtagokról, megtudta, hogy havonta egyszer csoportosan a közeli vadászlakba mennek vadászni. Nemsokára megszólalt az óra, mire a titkár azt hitte, valaki a hátsó ajtón kopog. Ez alatt Gabriel elcsente a fiókból a kulcsot. Kinyitotta a zárt ajtót, majd az előbbi módszerrel visszacsempészte az kulcsot, s lenézett a szobába. Amolyan kegyhely lehetett a tagok számára, trófeák, fegyverek, mécsesek tarkították a homályos szobát. Megnézte az asztalon felejtett noteszt, de nem maradt sok ideje a bámészkodásra, mivel megjelent Zell, magához vette noteszét, s óriási patáliát csapott a titkárral, hogy felelőtlenül nyitva hagyta az ajtót, s Gabriel be tudott menni. Ezután Gabriel rövid beszélgetésbe elegyedett Von Zellel, akitől megtudta, hogy ő és Glower a legjobb vadászok a társaságban, s szívesen tanítanák őt. Gabriel kérdéseivel igencsak felzaklathatta Von Zellt, mert egyszercsak kapta magát és kirohant.

Felkereste Von Glowert is, aki a zárt ajtó említésére kifejtette a klub filozófiáját, a civilizáció romboló hatását, melyet a vadászattal lehet ellensúlyozni, ha ismét visszatérünk a természetbe, s próbára tesszük rátermettségünket a többi élőlénnyel szemben. A klub eszméje, hogy az újkori degenerációt megállítsa - s ehhez a vadászatot tekintik elsődleges eszköznek.

Gabriel a farmra ment, ahol leírta Grace-nek amit II. Ludwigról megtudott: a környező műemlékek/paloták helyét. Feladta a levelet, majd elnézett a klubba, ahol Preisst találta. Preiss Von Zellről mondott érdekes dolgokat: szerinte néhány hete Von Zell megváltozott, de nem tudja mitől. Talán a bankárok nehéz élete miatt? A beszélgetés után megérkeztek a többiek is: Von Aigner a Grossberg-gyilkosság említésekor szemmel láthatóan rosszul kezdte érezni magát... Gabriel páratlan trükköt vetett be, hogy megtudja, miről beszél a doki és Zell: elvett egy újságot az előttük lévő asztalkáról, elrejtette benne diktafonját, majd visszahelyezte az asztalra. Evvel véget is ért a nap - Gabrielt meghívta Glower a hétvégi vadászatra, s Gabriel nyugovóra tért.

NEGYEDIK RÉSZ: MÚZEUMRÓL MÚZEUMRA

Grace-nek rettenetes álma volt: farkasok kergették a hómezőn, s az utolsó pillanatban megjelent Ludwig hintója, s beszállhatott. Amikor visszanézett Ludwigra, félelmetes farkas mordult rá... Grace elugrott a postára Gabriel leveléért a környék Ludwig - múzeumainak nevével. Az Arany Oroszlánban Huber továbbra is hallgat az ügyről, de szívesen lehívta Smithéket, akikkel érdekes sprituális témákról beszélgetett Grace. Gerdét a templomban találta Wolfgang sírjánál, itt jött rá Grace, hogy ok nélkül volt féltékeny Gabrielre. A kastély titkos járatán a hátsó kertbe ment és szakított néhány szál rózsát, majd bocsánatot kért Gerdétől. Békét kötöttek, s megkapta a kocsikulcsot.

Herrenchimsee. Miután jegyet vett, végigböngészte a kiállítást, s döbbentea látta viszont éjjeli lovaskocsis álmát egy festményen. Érdeklődését a Ludwig napló keltette fel, melyből csak néhány oldalt tekinthet meg a nagyközönség, valamint az elveszett Wagner opera, melyről az egyik naplóoldalon olvasott. A portáshölgy nem sokat tud Wagnerről, aki Ludwig jó barátja volt, de Grace figyelmébe ajánlja a Wagner-múzeumot.

Neuschwanstein. Ludwig utolsó lakóhelye rengeteg érdekességgel szolgált. A óriási farkas-festményről azonban nincs információ.

Wagner múzeum: Greg, a művészpalánta itt komponál, s beengedi Grace-t az egyébként felújítás alatt álló múzeumba. A legizgalmasabb az operába elhelyezendő kristálycsillárok beállítására, méretére vonatkozó irat, melyet Wagner halála napján találtak munkaasztalán. Gregtől megtudja, hogy a bátyja Wagner-megszállott, s rögeszméje az elveszett opera. A kastélyban Gerde avval fogadja, hogy telefonon kereste a professzor. Grace azonnal visszahívta, s megkapta tőle egy németországi Ludwig-kutató számát. Grace rögtön felhívta, és Seeshauptban beszéltek meg találkozót.

Seeshaupt. A hosszú beszélgetés folyamán Grace megtudta a kutatótól, hogy Ludwigot egyszer megharapta egy farkas a vadászaton, amiből nehezen épült fel, s talán elméje is torzult egy kicsit. A Ludwig-naplót neki sem sikerült megnéznie, tudomása szerint csupán Chapill professzor tanulmányozhatta a munkája kapcsán.

A kastélyban Gerde azt tanácsolja, hogy folyamodjon különleges engedélyért Übergrauhoz. Szerencsére a házi könyvtárban megvan Chapill műve, Grace felhívta a kiadót, s megkapta Chapill fiának számát. A fiú azonban nem hajlandó segíteni. Grace levelet írt Übergraunak, feladta, majd Smithnével beszélt álmáról, aki szerint a menekülést, az esélyt szimbolizálja a hintó, a farkas pedig csak azt jelenti, hogy dolgunk lesz vele. A templom melletti liliomról a pap ad egy szál virágot, melyet Grace elvisz Seeshaupba, Ludwig halálának helyére, s a vízbe dobja... Érdekes látomása támad. Utoljára átböngészte jegyzeteit, majd elnézett a postára - fax-üzenet vártal Méghozzá Chapill fiától a napló oldalai. Ez bizonyította az opera létezését. Rohant is vele Greghez a Wagner múzeumba.

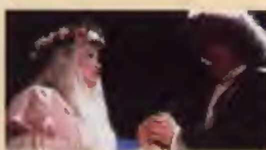
ÖTÖDIK FEJEZET: A "VADÁSZKALAND"

Gabriel kellemesen töltötte az estét: Glower látta vendégül, ahol se borban, se hölgyben nem volt hiány. Reggel kába fejjel Übergraut vette célba, Grace leveléért. Gabriel vett egy adag hús a hentesnél, majd a vadászklubba ment a kazettáért, s elvitte Übergraunak lefordítani. A kazi tartalmából kiderült, hogy Zellnek köze van Grossberghez és az eltűnt farkasokhoz. Übergaru előhalászta az eltűnt személyekről szóló aktát is: kiderült a közeli erdőnél 1970-ig



Hubert farm. Itt találkozott piroska és a farkas(ember). Eredmény: 0-1.






Összesen vagy 4 órányi mozifilm tarkítja a játékot. Profi színészi játékkal, gyönyörű hátterek előtt.

két esetet regisztráltak, 1970 óta közel huszat... A vadászlak ennek az erdőnek a szélén van. A rendőrségen nem tudott meg sokat a nyomozótól, Gabriel cselesen lejátszotta a kazit, s így sikerült rávennie, hogy hozassa be Grossberg iratait. A nyomozó nemsokára kiment, s Gabriel talált egy érdekes számlalevelet egy védett állatokkal kereskedő címével. Buchenauban Grossberg barátjaként mutatkozott be, pechére a tulaj addig nem engedte be, amíg le nem rendezi Grossberg tartozásását. Übergrautól volt kénytelen kölcsön kérni 15.000 márkát. Kiderült, hogy a két farkas is idekerült néhány hete, s azt is elárulta, melyik ketrecben voltak. Gabriel kivett néhány szál szalmát a ketrecből, a az alom alatt valami csillant, ám a ketrec lakója, egy megtermett tigris is megmutatta magát. Gabriel a hússal lekenyerezte, s kivette a két eltűnt farkas dögcéduláját.

Gabriel az utolsó pillanatban esett be a vadászklubba, s a kis csapat elindult vadászni.

Gabriel a szemközti szobában a szekrényből elorozott egy kötelet. Az ablakhoz kötötte s átevickélt a szomszédos szobába, melyben Zell lakott. A fürdőszobában a rongy alatt koszos lábnyomot talált, jellegzetes földmaradványokkal. Az éjjeli szekrényen találta Zell noteszét, s benne egy levelet: Grossberg zsarolta, mivel a gyilkosságokra nem lehet az állatkerti farkas a magyarázat. Gabriel elbeszélgetett a ház lakóival, Klingmanntól a dögcédulák bemutatása után megtudta, hogy Zell kérésére segített a farkasokat megszöktetni. Aignertől megtudta, hogy ő volt kapcsolatban Grossberggel. Ezután lement a nappaliba, a szekrényből kivette a mécsest, a kályháról elvette a gyufát. A sufniból magához vett egy nyesőollót, majd sétálni indult. A bozótosnál érdekes lábnyomot talált, s a bokrok alatti csapást kiszélesítette az ollóval. A bokrok mögött egy barlangra lelt... Bent iszonyú bűz fogadta, s a mécsest meggyújtva a barlang mélyén Von Zellt látta bomló emberi tetemek, véres maradványok között... Éppen egy lábszárcsontot rágcsált átszellemülten. Gabriel elfutott Glowerhez, s elmesélte élményét. Glower megnézte, s egy éjszakai farkasvadászatban állapodott meg Gabriellel.

A vadászaton Gabriel szem elől tévesztette Glowert, s a sziklaszirthez ment. Először nem talált ott senkit, de másodszorra megjelent a farkas és megmarta a lábát. Az utolsó pillanatban érkezett Glower, ám nem volt hajlandó lelőni a farkast. Puskáját átadta Gabrielnek, akinek nem volt más választása - tüzelt. Néhány másodperc múlva a kimúlt farkas Von Zellé változott.



A képen ismét Grace, Rittersberg főterén. Egy pofa sörért irány az Arany Oroszlán.



Ördögi események színtere eme hely. Csak erős idegzetűeknek!

HATODIK FEJEZET: AZ ELVESZETT WAGNER OPERA

Grace éjjel megálmodta, II. Ludwig hová rejtette az utolsó operát, s megérezte, Gabriel nagy bajban lehet. Huber végül elárulta, hol van Gabriel, s Grace elhozta őt, s lezárta a városház pincéjébe. A postán Von Glower levelét vette át, melyben visszaküldte Gabriel talizmánját, és megírja a vadászklub célját: nemeseket akart maga köré gyűjteni, akik bírják az átváltozást. Első "kísérlte" Zell lett volna, aki nagyon elvadult. Így már nem titok: ő a Fekete Farkas. Smithnétől megkérdezte a Máriakegyhely pontos helyét, megmutatta Gabriel levelét, s elvett egy cipőt az asztalról és a kastélyból elhozott az ágyról egy kendőt. Utóbbi kettővel befogta a pincében tanyázó madarat. Altöttingben vett egy üvegcse Máriakönnyet, kért a paptól egy bűnbocsátó cédulát, s megtekintette a falra akasztott ezüst testdarabokat, melyeket *Máriának* ajánlottak fel a betegek. Neuschwansteinben lelocsolta a széket a *Máriakönnyel*, mire a szomszéd szoba őre otthagyta poszthelyét, s így megszerezhette az első tekercset. A Grotto-szobából megszerezte a másodikat, a nagyteremből pedig kiengedte a folyosóra a madarat, s amíg az őr azt hajkurászta, megszerezte a harmadik kottát. Altöttingben átadta a papnak a cédulát, s elmondott egy imát Gabrielért, s megnézte az urnákat: a jobb szélső Ledwigé! A Rittersbergi kastélyban megnézte Wolfgang sírján az aranyszívet, majd elkérte Grede-től, s elvitte Altöttingbe. Ráhelyezte az adományok tálcájára, s kinyitotta az ajtót, és a besüvítő szél eloltotta a gyertyákat. Gyorsan az urna alá tolta a széket, felmászott, s kivette az urnából a kristályok pontos elhelyezkedését, rajzát. Rögtön Greghez sietett - s két hónap múlva bemutatták az operát.

A premierre Von Glower és a nyomozót is meghívták. Grace eltett egy szórólapot az asztalkáról, majd felkereste Gabrielt, eltette a napi tervét, a távcsövet és a falújságról az ülésrendet. Megnézte Wagner rajzát és az ülésrendet: a középső páholyba kell történnie valaminek a zene és a kristályok hatására. Lenézett az alagsorba, megkereste a fali ládába tett kulcsot, majd bement a raktárba. Magához vette a privát táblát, majd megpróbálta a kulccsal bezárni az ajtót kívülről - sikerült, úgy döntött ide fogja zárni Gabrielt. Megkereste a kályhát, kinyitotta, megpakolta szénnel, s begyújtotta - így elég meleg lesz Gabrielnek. Greget figyelmeztette, semmi áron ne hagyja abba az előadást, ha zavargások lennének. A csillárszerelőktől szörnyű dolgot tudott meg: ez nem az az opera, melyre Wagner tervezte a csillárokat, csak a mása... S a méretek nem stimmelnek.

Felment, leellenőrizte a középső páholyt, a menekülési útvonalakat. A színpad mögül magához vett egy kötelet, majd beállította a reflektort a középső páholyra. Pavloak, a fő jegyszedőnek megmutatta a ülésrendet, és elmondta, Von Glowernek és a nyomozónak középre kell ülnie. Gabrielt lekísérte az alagsorba, bezárta, majd felment a reflektorhoz: távcsövével leellenőrizte, ott van-e Von Glower. Ezután összekötötte páholy kilincseit, s ráhelyezte a Privát táblát.

Gabriel nem hitt a művelet sikerében. Az egyik láda mögött ráakadt a szellőzőre, amit késével kinyitott, s kimenekült. A színpad mögül magához vett egy ragszalagot, s bement Engelhart - az opera főhőse - öltözőjébe, felvette jelmezét, s a púderrel bepacsmagolta a tükrét. A valódi színészt a ragszalaggal leragasztotta, s opera utolsó felvonásában ő "szerepelt". Wagner operájának tényleg hatalma volt: Glower - miután a fények is ráirányultak menekülni próbált - s sikerült neki, leugrott a nézőtérre. Gabriel valódi farkassá vált s mindketten lekeverdtek az alagsorba. Gabriel lezárta a szellőzőhöz vezető utat, majd bekergette Glowert a kazánházba. Itt Grace segítségével a tűzbe lökte Glowert - a Fekete Farkas bevégezte, s Gabriel átka is elszállt.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

GABRIEL KNIGHT 2 — KIADJA SIERRA

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **89%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 20MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX33
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

DER REEDER

"Navigate necesse est - azaz hajózni kell!"

Ülök a karosszékben és nézem a tengert. Most már gazdag vállakozó vagyok, ha abbahagyom a munkát, a vagyonomból gond nélkül megélek. De hogyan kezdődött?... Éppen Bangkokba utaztam. Induláskor a levélszekrényemben volt egy levél. Zsebrevágtam, és csak a repülőgépen bontottam fel. Nagybátyám, a derék Paul bácsi írt: *"Hajózási leányvállalatot kívánok alapítani Sydneyben. Téged, mint jövendő örökösömet szemeltem ki a cég vezetőjévé. Rajtad áll, hogy milyen lesz az örökséged! Kapsz egy teherhajót és 5 millió dollárt..."* Letaglózva ültem. Hogyan vezessek el egy hajózási vállalatot, amikor még csak a partról láttam hajókat?



Fontos döntések helyszíne e szoba.

A VAKSZERENCSE SEGÍTSÉGEMRE SIETETT...

Bangkokban összefutottam régi holland barátommal, Harmmal, akinek az apja hajótulajdonos volt, ő pedig az ifjúságát a tengeren töltötte. Ebéd közben Harm ellátott néhány jótanáccsal: *"Biztosítsd a hajódat, a rakományt, a raktáradat! Tudd meg pontosan, hogy a hajóid mire képesek! Fontos tudnod, hogy melyik kikötőben mit lehet olcsón venni és jó áron eladni. Ha fuvarozást vállalsz, gondold át, hogy tudod-e határidőre teljesíteni, mert különben olyan kötbért rónak ki, hogy a gatyád is rámegy. Nem olyan egyszerű egy kikötőbe behajóznod: ki kell fizetned a kikötői illetéket, de lehet, hogy valami miatt karanténba tesznek. Ha valamilyen okból várnod kell, az állásért fizetned kell. A hajódat mindig tankold fel, mert nagyon sokba kerül, ha vontatnod kell a következő kikötőig. Meghatározott időnként nézesd át a hajódat, mert kellemetlen meglepetések érhetnek."*

Hazatérve Sydneybe **bejegyeztettem a céget**, Australian Lloyd néven. Megkaptam a hajót, a Libertyt és az 5 millió dollárt. Rögtön rohantam a **biztosítóhoz**, a hajót és az árut biztosíttatni. Elhatároztam, hogy a hajót az első útján elkísérem. A kikötőben alkalmas fuvar után néztem, de nem találtam. A hajóra 12.540 tonna árut lehetett felrakni. Eszembe jutott Harm tanácsa: "olyan árut vegyél, ami olcsó, s amit jó áron el tudsz adni." Végül 12.100 tonna cukrot vettem tonnánként 386 dollárért. Január 1-én indultunk. A hajóból 16 csomót lehetett kihozni, de **az optimális fogyasztás érdekében** csak 12 csomóval haladtunk. 16-án értünk Sanghaiba. Azonnal pótoltam az elfogyasztott 343 tonna olajat. Sikerült eladni a cukrot tonnánként 508 dollárért. Szereztünk egy jó ajánlatot is; teljes hajórakomány dohányt kell Hamburgba szállítani február 21-ig. A határidő betartása esetén 2.921.820 dollár a fizetség. Leültem, és **kalkulációkat végeztem a zsebszámológépemen**. Lássuk csak! - gondolkodtam. Hamburg innen9193 tengeri mérföldre helyezkedik el. Ha ezt a távot tele tankkal akarom megtenni, akkor csak 14,4 csomóval mehetünk. Ekkor viszont nem leszek ott február 21-én. Mit is mondott Harm? **"Ha nem tartod a határidőt, a gatyád is rámegy a kötbérre."** Nem volt szívem elengedni ezt a zsíros falatot. Döntöttem: Kockáztatok! Teljes sebesség mellett elég az üzemanyag Adenig. Ott vesztünk ugyan egy napot a tankolással, de beérünk Hamburgba. Ha éppen sztrájk van, vagy karantén..., úszott az örökségem. **Elfogadtam a megbízást!**

Berakodás után felszedtük a horgonyt, s a gépek maximális teljesítményének kihasználásával hasítottuk a vizet. Adenben minden simán ment, pótoltuk az 1.000 tonnából hiányzó 599 t. olajat. Február 1-én indultunk tovább, két nap múlva Szueznél leróttuk a 62.700 dollár illetéket. A Földközi-tengerre érve már tudtam, hogy nyert ügyem van. 13-án értünk Hamburgba, 8 nappal a határidő előtt. Kezdtem megnyugodni, talán mégis menni fog ez a vállalat. Hazarepültem Sydneybe.

Három év múlva megvettem a második hajót, de rájöttem, hogy ezek lassúak. Olyan hajót terveztettem, ami az eddigieknél hosszabb útvonalra is, akár 20 csomóval haladhat. Azóta e típusból már négyet gyártattam.



Elég sokba került hanyagságunk.

VÁGJUNK BELE!

Nos, az eddig leírtak nem egészen a fantáziámnak köszönhetők. A Software 2000 cég által tavaly megjelent kereskedelmi szimulációs játék első mozzanatait írtam le, Sydneytől Hamburgig. A játék őse a Martin Wölk által szerkesztett "Reederei" még C64-re készült. Ezt fejlesztette tovább igen sokoldalú szimulációvá.

Az intro után választhatunk, hogy új játékot kezdünk, kimentett állást folytatunk, vagy a játék karaktereit állítjuk be.

1-4 személy játszhatja a játékot, amely 4 kikötőből indul. Beírhatjuk a saját nevünket, megváltoztathatjuk a cég nevét, emblémáját, az anyakikötőt, valamint beállíthatjuk az öt nehézségi fok valamelyikét. Az értékelés több szempont szerint történhet: Státusz, Vagyon (Vermögen), Évi hozadék (Jahreserg), Tonnatartalom, Hajók száma, illetve Időtartam. Ezen belül mindegyiknél beállíthatjuk a nekünk tetsző értékhatárokat. Dönthetünk, hogy egy szempont (eine Bedigung), vagy több (alle Bedigung) együttes megléte hozza meg a győzelmet.

A játék állíthatósága azonban itt még nem fejeződött be. Ha a "Selbst definier"-re kapcsolunk, akkor 5-5 fokozat közül választhatunk: áruajánlat (Warenangebot), árukereslet (Warennachfrage), győzelmi lehetőség (Gewinnspannung), kikötő- és csatornailleték (Hafen- und Kanalgebühren), fix összegek, adó (Steuersatz), tőzsdei alkusz bére (Gebühre für Börsenmakler), valamint szállítási határidők (Terminvorgabe für Frachtgeschafte) pontokon belül. Csak az alapbeállítás kb. 200 variációt tartalmaz. Ha nem akarunk változtatni az eredeti (normál) beállításon, akkor Sydneyben kezdünk egy nagy teherhajó és 5 millió dollár birtokában.


A mi világunk.

AZ IRÁNYÍTÁS LELKE: AZ IKONOS MEGOLDÁS

A hajóátadási ceremónia után a Sydney-i kikötőben vagyunk. Egy táblázatról leolvasható a hajó neve és típusa, valamint az aktuális adatai: terhelhetőség, a benne lévő áru mennyisége, az üzemanyag mennyisége, az üzemanyagtartály kapacitása, a hajó állapota százalékban és a napi álláspénz. Alatta zöld színnel a készpénzvagyonunk. (Ha negatív, akkor piros színű). Az adatok alatt 5 ikon van: kereskedelem, hajó működtetése, javítása, térkép, s végül egy igen sokoldalú művelet elvégzésére alkalmas rádiótelefon (Funktelefon).


Jól halad a megrendelt hajógyártás.

A **kereskedelemnél** ismét 5 ikon jelenik meg: áruvásárlás/eladás, raktárvásárlás, tankvásárlás, bizonyos áru kötött időpontban és helyen való eladása, végül az áruszállítási ajánlat.

Az **áruvásárlás-eladás** ikonnál megjelenik egy hat oldalas árulista. Az árut jelképező ikon után a kikötőben (Hafen) található mennyiség, az ár (tonna/dollár), valamint a hajón (Schiff) lévő árumennyiség szerepel. Előkerülhet még a raktárban (Lager) elhelyezett áru mennyisége is. A képre klikkelve megjelenik az áru neve németül, de ezek könnyen kitalálhatók, vagy kiszótárazhatók. Az áruk alatti ábrák a készpénzünket, a hajó terhelhetőségét, a raktárainkban, illetve az olajtankjainban lévő mennyiséget mutatják.

Az alsó 8 kép a kikötő-hajó-raktár átrakás variációi, illetve az árulista lapozása. A **raktár**, illetve **olajtankvásárlás**, - mint minden számmal összefüggő művelet - egy kalkulátorhoz hasonló segédeszközzel történik. Az árak a jobb felső sarokban találhatók és kikötőnként változnak.

Adhatunk el árut határidőre. Az adott időpontra a kívánt árumennyiséget a kikötő raktárában helyezzük el, s ezután célszerű megnyomni az ikont. Ha nincs meg az árumennyiség, büntetést fizetünk (Paul bácsi ilyenkor dühös), ha viszont nem aktivizáljuk az ikont, akkor a meghirdetett magasabb ár vész oda.

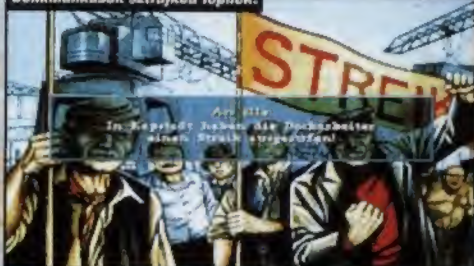
A **szállítási ajánlatot** ha elfogadjuk, a feltüntetett árumennyiség azonnal bekerül a hajónkba. Az üres helyre még vehetünk árut, de ezzel érkezés után külön el kell kalmárkodnunk. A meghatározott időre be kell érnünk a célkikötőbe. Ha ez bármilyen okból nem sikerül (pl.: elsüllyed a hajónk, ami ritkán fordul elő, gyakoribb, hogy rosszul kalkulálunk), akkor az áru értékének arányában kell büntetést fizetnünk. Ez akár a játék elvesztésébe is kerülhet.

A kikötő második ikonja **a hajó működtetése**. Ráklikkelve egy olajtartály képe jelenik meg. Itt két ikon van. Az elsővel feltölthetjük az üzemanyagtartályt, a másodiknál beállíthatjuk a hajó sebességét maximum százalékban. A maximumnál a legnagyobb a fogyasztás, amely a sebesség csökkentésével szintén kisebb lesz, de megnő a hatótávolság. Ez a beállítás a fuvarvállalásnál lényeges. Az adatok mindig a meglévő üzemanyag mennyiségére vonatkoznak, tehát ajánlatos a tartályt teletölteni.


Itt szabadulhatunk meg rakományunktól.

A harmadik ikon a **hajó javítása**. Itt három képet kapunk (éktelen zaj kíséretében). Az első a hajótest, a második a motor, a harmadik mindkettő javítására vonatkozik. A mellékelt szöveg közli a javítások (külön a test, külön a motor) árát és idejét.

A negyedik ikon a **világtérkép**. Ráklikkelve megjelenik a világtérkép, s egy kis láng lobog abban a kikötőben, ahol éppen tartózkodunk. A szöveges részek tájékoztatnak a kikötőről, s a kicsiny, nehezen felismerhető ábrák a kikötő fő export, ill. importcikkeiről tájékoztatnak. Az eladás és vétel között kb. 5% árkülönbség van. A térkép alatti ikonok világrészek képei. Valamelyikre lépve az adott földrész kikötőinek jegyzéke jelenik meg. A kívánt kikötőre klikkelve kigyullad a kis láng. A szövegből megtudjuk ennek a kikötőnek az adatait és az adott helytől való távolságunkat. Erre az adatra leginkább akkor van szükségünk, ha határidőre kell szállítanunk. Az "I" ikonra nyomva megkapjuk a kikötő árufajtáinak mennyiségét (az árát sajnos nem), majd egy újabb klikk és közli, hogy az ott lévő raktárainkban mely árufajtából mennyi található.


Dokkmunkások sztrájkba lépnek.

Erről az ikonról történik a **hajó indítása** is. A célkikötőn, ahova küldöm a hajót, fellobban a láng, majd a kurzort úgy helyezem oda, hogy a kép alsó jobb sarkában megjelenjen a kikötő neve. Ekkor újabb klikk és a hajómat jelző pont hamarosan elindul a célállomás felé, miközben a szövegek helyét egy óra, illetve egy naptár veszi át. Ha megérkezik a hajó a célkikötőbe, új kép jelenik meg (egy helyi hajó kísér bennünket), miközben ismerteti a szöveg a tarifákat: kikötőhasználati díj, tartózkodási díj. Az új kikötőben a kapitány kabinja látható, s egy halom már eddig ismert adat. Ha valamilyen okból a szükségesnél hosszabb időt akarunk eltölteni, akkor a kikötőre állva a kalkulátorba beütjük a kívánt napok számát, amely elteltével újra megjelenik a hajónk.

A **rádiótelefonra** klikkelve hat másik ikont kapunk. Az első a **bank**. Itt újabb háron kép található. Az első a



Hajónk a szárazdokkban pihen.

kölcsön feltétele, a második a visszafizetése, a harmadik a betét. Mindkettőnél meg kell adni a futamidőt. Kölcsön csak a keretünk nagyságáig vehető fel. Közlik a havi törlesztő részletet, de ha hamarabb akarjuk visszafizetni, akkor is meg kell fizetni az eredeti futamidőre kirótt kamatot, tehát nincs értelme előbb visszafizetni. A második ikon a **tőzsde**. (Hétvégén nem dolgoznak.) Itt hét képpel találkozhatunk: részvényvásárlás, részvényeladás, a választott részvény árfolyamgörbéje, az alkusz javaslata, kimutatás a részvényeinkről, tőzsdei értesítő, alkusz alkalmazása. A részvények függetlenek a játékosok vállalataitól, tehát mi nem manipulálhatjuk azokat. A harmadik az **irodánk**. Újabb 8 ikon található: 1. load, 2. save, 3. highscorelista, 4. opciók (itt ellenőrizhetjük, hogy a játék kezdetén hogyan kutyultuk össze a helyzetünket), 5.a játék állása (ezt az adatot minden hónapban láthatjuk), 6. pénztárkönyv (a folyóhavi és évi bevétel-kiadás részletezve), 7. a státuszunk és vagyonunk, 8. itt kérdezik meg, hogy be akarjuk-e fejezni a játékot. A negyedik ikonnál tűzoltókészülék jelzi a **biztosítást**. Lehet biztosítani a hajót/hajókat, külön-külön, az árut, a raktárat földrészenként.



Kellemes környezetben vehetünk fel súlyos kölcsönöket.

AMIT A HAJÓKRÓL TUDNI KELL

A következő két ikon megértéséhez meg kell ismernünk a **hajótípusokat**. Ezek kilenc kategóriába sorolhatók: az első három szállítóhajó. A legkisebbet a teljesítménye miatt partihajónak hívják (Küstenschiff). Gyakorlatilag mindent tudnak szállítani négy cikk kivételével. A negyedik hűtőhajó (Kühlschiff). Az alkalmazhatósága igen korlátozott. Az ötödik ömlesztett árut szállít (Schüttguttrachschiff). A hatodik a konténerhajó. Nem tud ömlesztett árut szállítani és kisebb kikötők nem fogadják. A következő kettő tankhajó. Csak méreteikben különböznek egymástól. Olajat csak ezek tudnak szállítani, de mást nem. Nem futnak be bármelyik kikötőbe. Az utasszállító hajók a legdrágábbak, de jól jövedelmeznek. A két csatornán (Szuez, Panama) a tankhajók és a személyhajók nem haladhatnak át. A fenti kitérő után nézzük a két utolsó ikont.

Az utolsó előtti a **hajótervezés**. Az itt található képek közül az elsővel megjelöljük a hajótípust, a másodikkal a maximális sebességet, a harmadikkal a hasznos terhelést, a negyedikkel az utasszámot (csak személyhajónál, de itt nincs hasznos terhelés) az ötödiknél a hatótávolságot, a hatodiknál döntünk, hogy a tervezési árat elfogadjuk-e. Ha igen, egy idő után közli a program, hogy kész a terv.

Az utolsó ikon a [illegible]. Egy regiszteres könyv jelenik meg. Alulról felfelé a következők: új hajó megrendelése (szállítási határidő a típustól függ), hajó eladás, használt hajó vétele (azonnal szállítják), általunk tervezett hajó építése. A vételnél (építtetésnél) a hajó képére kell klikkelni, majd az igen jelzésre.

MÉG NÉHÁNY MEGJEGYZÉS

Az ikonok kezelése viszonylag rövid idő alatt elsajátítható. Játék közben nem árt, ha az ember használja a fejét, meg egy saját zsebkalkulátort, különösen amikor határidős fuvart vállalunk. Nehéz fejben tartani a 100 kikötő export-import cikkeit, ezért kimutatást írtam róluk, ami a későbbiekben megkönnyítette a játékot. A játékban lévő számos kikötő nevével sosem találkoztam, néhány jelentős kikötő pl.: Amszterdam, Brema nem szerepelnek, de M. Wölk mentségére szolgáljon, hogy a 100 közül igen sok a volt gyarmatokon található.


Amikor beüt a krach.

Problémát okoz a hajók menet közbeni azonosítása. Az elindított hajó útvonalán, sebességén nem lehet változtatni, még vihar, meghibásodás, stb. esetén sem. Persze minden programhoz lehetne benyújtani kívánságlistát, így ettől eltekintek.

A program különleges értéke viszont az átlagosnál igényesebb grafika. Igen jó a zenéje és a hangeffektek, bár ez utóbbiak huzamosabb idő után zavarók. A kezelhetősége egyszerű, nem okoz problémát a játék során. A játék időnként megáll, ha egy-egy hajó (az ellenfélé) befut a kikötőbe, vagy a hónap utolsó előtti napján, amikor "értékel".

S ott fejezem be, ahol kezdtem: a karosszékben ülve nézem a tengert, s eldöntöttem, folytatom tovább, mert "navigare necesse est", hajózni kell.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

DER REEDER — KIADJA: STARBITE

grafika	9/10
hang/zene	8/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	6/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **90%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: MB HD: MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



Hajóink benzinkútja.

WING COM

novella

AZ ÚJ E

- másod

VALAHOL A KILRATHI ŰR MÉLYÉN

Az utolsó megmaradt kilrathi zászlóshajó elhagyta annak a holdnak a körzetét, ahová a lakosság menekült a Kilrah bolygó pusztulása után. A terranok csúnyán elbántak velük, amikor, tudván, hogy áruló van közöttük, hatalmas kísérettel megjelentek a második Behemothtal Kilrah mellett. A kilrathi flotta teljes egésze várt már rájuk. Csakhogy a B-2-es egy működésképtelen csalétek volt és amíg a flotta avval volt elfoglalva, addig a bolygó másik oldalán megjelent az igazi, a B-3-as. Az eredmény ismert. Thrakath herceg nagy árat fizetett egy ember pilóta kivégzéséért.

Rak'h'than kalralahr nem akart így járni és körültekintően kezelt minden tervet. Akkor nevezték ki a Birodalom főemberévé, amikor a császár a rebellis Hhallas klán és a vele szövetséges családok felkelésének áldozata lett. Egy magányos merénylő, akinek a kilétét máig nem sikerült felfedni, egy testére szerelt bombával felrobbantotta a császárt. Egyesek szerint a terrorista az a bizonyos Ralgha nar Hhallas volt, akit a terranok csak Hobbesként ismertek. Pedig ő már előbb meghalt. Vagy mégsem? És ha igen, akkor nem veszélyes?

Ezeken töprengett Rak'h'than a parancsnoki teremben, amikor belépett az alvezére és meghajolt.

- Nagyuram!

- Hagyja a formaságokat, háború van. Jelentsen!

- Ahogy óhajtja. - felelte az alvezér - A terranok csodafegyvere nincs többé.

- Kitűnő! Akkor már csak a miénket kell visszaszerezni és a Kilrath Birodalom dicsősége a régi lesz.

Merengve nézett ki a csillagokra, aztán tovább kérdezett.

- Az ellenség tudja már, hogy hol vagyunk?

- Nem, uram.

- Remek! Nekünk kell időben támadnunk.

A holo térképre mutatott.

- Ide gyűjtsék össze a flottát! A parancsomra azonnali támadást indítanak a Föld ellen.

- Értettem.

- És mi a helyzet a Tanáccsal? - kérdezte Rak'h'than.

- A Nagytanács morgolódik, uram. Nem tartják tisztességesnek a kolónok bevetését.

Rak'h'than felnevetett.

- Ostobák! Az álcázó berendezésről is így vélekedtek!

- Nem tarják méltónak Kilrath-hoz. - folytatta a vezér.

Rak'h'than felmordult.

- Én sem! De most szükségünk van rájuk és ha a Tanácsnak nem tetszik, hát majd én gondoskodom róluk!

- Szükségtelen, uram, a Tanács már egyszer behódolt. Félnek a bosszútól.

Rak'h'than megnyugodott.

- Mi van a lázadókkal? - kérdezte, majd odasétált a fegyverfalhoz.

Vörös köpenye árnyékként suhant utána. A díszegyenruhás őrök félreálltak az útjából. Az alvezére követte.

- A Hhallas klán és a vele szövetséges családok menedékjogot kaptak a terranoktól. Nem bukkantunk a nyomukra.

Rak'h'than bólintott.

- A kolónok ideális kémek. De ha rájuk is találnánk, nem indíthatunk megtorló akciót. - mondta - Engem az érdekel, tartják-e a kapcsolatot az itteni klánokkal.

- Sajnos nem tudunk mindenki mögé kémeket állítani, de ha Ön, mint kalralahr elrendeli, hogy a...

- Elég! - hördült fel Rak'h'than - Most csak a következő akcióra koncentráljon! A Tanácsra így is nagy nyomás nehezedik.

Az alvezér alázattal fejet hajtott.

- Megjegyezném, a Birodalom fennállása óta a terror módszerével tartotta fenn a rendet. - mondta.

- A vallás még mindig összetartó erő. - vetette ellen Rak'h'than.

- Akkor mi tartja össze a terranokat ? Nekik nincs vallásuk.

- Mert a szabadságukért harcolnak, és ez nagyobb erő!

- Mi miért harcolunk? A bosszúért? - kérdezte az alvezér.

- A létünkért! - dörrent rá a kalralahr - Vagy ők, vagy Mi!

Csend telepedett közéjük, mindketten gondolkodtak. A világűr fagyosan ölelte körül őket, egyedül maradtak. Sivar már nem volt velük, de a kolónok igen.

És ez volt az utolsó reményük.

- Kezdjék meg a Zu'kara akciót! - rendelkezett Rak'h'than.

- Sivar legyen velünk és veled kalralahr!

Az alvezér meghajolt és távozott, kétségeket és reményeket hagyva maga mögött. Nem tudták, de Sivar ezúttal mégis mellettük állt.

FÖLDI SZEKTOR, SZÖVETSÉGI ŰR

A TCS.Victory két hónappal a Kilrahcsata után megérkezett a Föderáció főhadiszállásához. Christopher Blair repülőezredest különleges paranccsal azonnal átszállították a flottaparancsnokságra.

Tolwyn admirális minden formaság nélkül fogadta.

- Üljön le, ezredes.

Blair leült ugyan, de nyugtalanították az újabb mozgósítások.

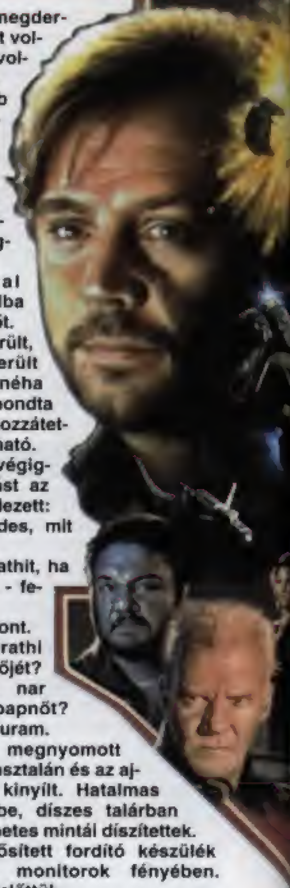
- Mi folyik itt, uram?

A lehetetlenül kék szemek megsemmisítő pillantást vetettek rá. Eszébe jutott a nap, amikor Tolwyn ugyanebben az irodában átirányította a Victoryra, nem sokkal a Concordia pusztulása után. Azok a szemek, akkor, ugyanígy meredtek rá.

- Most tárgyilagosan közlöm a tényeket, ezredes, kérem ne szóljon közbe.

Blair biccentett és lélekben felkészült a legrosszabbra.

- Nos - kezdte Tolwyn társalgási stílusban - Ma reggel támadás érte a Stuartot. A Behemoth B-3-as, a bázissal együtt megsemmisült.



Christopher megdermedt és ha akart volna sem tudott volna megszólalni.

- Sajnos, újabb kilrathi támadástól kell tartanunk. - folytatta az admirális - A támadásról készült felvételt most megnézheti.

Távirányítóval aktiválta a falba épített képernyőt.

- A disc megsérült, a felújítás sikerült ugyan, de néha rossz a kép. - mondta Tolwyn, majd hozzátette: A lényeg látható.

Miután Blair végignézte a támadást az admirális rákérdezett:

- Mondja ezredes, mit látott?

- Alakváltó kilrathit, ha nem csalódom. - felelte kábán.

Tolwyn vállat vont.

- Ismeri a kilrathi emigráció vezetőjét?

- Kash'Nik'ra nar Hhallast, a papnőt? Csak hallásból, uram.

Az admirális megnyomott egy gombot az asztalán és az ajtó hamarosan kinyílt. Hatalmas kilrathi lépett be, díszes talárban amit népe félelmetes mintái díszítettek.

A ruhájára erősített fordító készülék megcsillant a monitorok fényében. A tigris megállt előttük.

- A fiam sokat beszélt magáról. - mondta Blairnak - Hobbes nagy harcos volt és bármit tett is, haláláig tisztelte önt.

Mielőtt az ezredes válaszolhatott volna, a kilrathi folytatta.

- Megnéztem a felvételt, admirális, és nagyon megdöbbentett.

- Tehát, tudja kik voltak a merénylők? - kérdezte reménykedve Tolwyn.

A papnő szomorúan bólintott.

- A Kilrath Birodalom söpredéke, bará-

MMANDER

pályázat

LLENSÉG

ik rész -



tom. Rak'h'than megszerezte a hatalmat, de most túl messzire ment. A Tanács pedig hagyja ezt. A merénylők a kolónok, a régi nagy Birodalom által meghódított területek, Kolónia lakói. Kezdetben szó nélkül behódoltak, minden technikájukat megkaptunk. Részévé váltak a Birodalomnak. Nem szolgaságra született faj voltak, és mivel technikájuk a miénk fölé magasodott, befogadtuk őket.

Kis szünetet tartott, hogy összeszedje gondolatait, majd folytatta:

- Tőlük kaptuk a láthatatlanság technikáját, amit felhasználtunk a vadászainkhoz. Ez nagy ellenszenvet váltott ki a Tanácsból, de a császár abszolút hatalommal bírt, aminek a Tanács nem állhatott ellen. A földiek különösen nagy ellenállást tanúsítottak, ezért minden eszközt fel kellett használnunk. De nem számoltunk a kolónok szabadságvágyával. Technikáik közül különösen az orvostudományok voltak fejlettek. Már a kezdetekben is rendelkeztek bizonyos alakmódosító képességekkel, de élőlényeket nem tudtak lemásolni. Nem is gondoltunk arra, hogy ez esetleg eszükbe jut és majd felhasználják ellenünk. Megtörtént mégis. Genetikai módszerekkel elérték, hogy valódi alakváltásra legyenek képesek. Valószínűleg már a harcok alatt elkezdtek kísérletezni foglyok és hallottak DNS molekulával és valóban, sikerült nekik.

A két férfi feszülten hallgatta.

- Egyszer aztán lázadást robbantottak ki, felhasználva a képességeiket, hogy megszabaduljanak tőlünk. A kísérletük majdnem sikerrel járt. Nagy részüket ki kellett irtanunk, mert a terranok minden erőnket lefoglalták. A túlélőket a Birodalom legsötétebb sarkába száműztük, rabszolgamunkára. Most pedig... Valószínűleg a Csata után elővették a kolónokat és az emberi DNS felhasználásával mód nyílt egy új stratégiára.

A kilrathi lehajtotta a fejét, gondolataiba mélyedt, Blair elszorult szívvel gondolt Angelre. Vajon az ő DNS -ét is...

- Gyáva és alattomos módszer - mondta keserűen Sivar papnője - Rak'h'thak halálával fog megfizetni bűneiért!

Miután elmondta, amit akart, a kilrathi méltóságteljesen távozott. Az emberek némán bámultak utána. Tolwyn szólalt meg először.

- Mondanom sem kell, óriási veszélyben vagyunk.

- Hol van az elfogott kilrathi szuper-anyahajó? - kérdezte Blair hirtelen.

Az admirális ijedten ugrott fel és a kommunikátorhoz rohant. Az ezredes követte.

- Az Ulyssesen. - felelte Tolwyn, miközben már hívta is a bázist egy belső csatornán.

Az Ulysses azonban nem felelt. Két óra múlva már biztossá vált, hogy a Zu'kara nevű kilrathi szuper-anyahajót ismeretlenek elfoglalták és megsemmisítették magát az Ulyssest is. Tolwyn admirális Blair ezredesre bízta a villámgyorsan kitervelt Backhand akció lebonyolítását.

O

Az eligazításon az ezredesen kívül, még három pilóta vett részt. A pilótákat Blair személyesen választotta ki. Miután fellépett a "Cag-pult" mögé, a figyelem ráirányult.

- Amiről, most fogunk beszélni, az szigorúan titkos és figyelmeztetem önöket, az akció végéig senkivel nem érintkezhetnek.

Maniac grimaszt vágva pislantott Flintre, aki a szokásos fél mosollyal felelt a kihívásra.

- Mint már említettem - folytatta Blair - a kilrathi anyahajó képességeiről keltett rémhírek fedik az igazságot.

- Ez azt jelenti, hogy tényleg képes álcázni magát? - kérdezte Maniac

- Igen, korlátlan ideig. És valamennyi vadász a fedélzetén képes rá. - felelte az ezredes - Sajnos teljes felszereléssel szöktek meg.

- Mi igaz az ágyúikról? - kérdezte egy kellemes hang.

- Nos, Flash, nagy teljesítményű röntgenlézerrel vannak felszerelve a gépek is, és a Zu'kara is. Ez azt jelenti, hogy a lövedékek nem láthatóak az űrben, tehát így sem lehet bemérni őket. Gyakorlatilag teljesen láthatatlanok lesznek. De! Nekünk is vannak olyan titkos fegyvereink, amikről nem tud az ellenség.

Blair ivott egy korty vizet mielőtt folytatta.

- Tehát... A mi aduink. Nézzék a holoképernyőt.

Az első ábrán az ACDS radarrendszert láthatják. Az Anti Cloaking Device System egy olyan radar, ami észleli az álcázó berendezés foton kibocsátását, meghatározva ezzel az álcázott objektum helyét. A kilrathik nem rendelkeznek ilyennel, ők vakon fognak repülni. Mindjárt mondom miért.

A képernyőn újabb ábra jelent meg.

- Ez már nyilván ismerős lesz, hiszen ezt a fegyvert az Excaliburhoz fejlesztették ki. Ez a mágnes-torpedó. A becsapódáskor nagy erejű elektromágneses hullámzást fejt ki maga körül és pár másodpercre megszüntet akármilyen vastag pajzsot.

A pilóták elismerően felmordultak.

- Ha ugyanezt a torpedót egy vadászra lövik ki, akkor pár percig minden számítógép vezérlésű rendszer leáll. És még egy meglepetés, kedves ászok, a torpedó ACDS automata rávezető radarral van ellátva.

A bejelentés általános tetszést aratott.

- Figyelem! - emelte fel a hangját Blair.

- A következő adatok is érdekesek. Ez itt az Excalibur azon prototípusa, amely ezekkel a fegyver rendszerekkel van ellátva. Álcázásra korlátlan ideig képes. Már nyilván kitalálták, hogy evvel a típussal fogunk repülni. Még egy utolsó... Aha, ez itt.

Mindenki értetlenkedve nézte az aprócska tárgyat.

- Amit látnak, az nem más mint egy transzportáló berendezés. Erről egyenlőre nem mondanék többet.

Az ezredes körbenézett az emberein és kivárta, amíg megemésztik a hallottakat.

- Tehát ismertetem az akció részleteit. - mondta aztán - A feladat: megsemmisíteni a Zu'karat, ez világos. Konkrétan: felderítőink az ACDS radarokkal ellátva kutatnak a hajó után. Ha sikerül bemérni a koordinátáit, Flint, Flash, Maniac és én az Excaliburokon megindulunk a megadott pont felé. Mi fogjuk kísérni Paladint, aki egy álcázott, nagy páncélzatú rombolón három különlegesen kiképezett katonát szállít. Meg kell közelítenünk az anyahajót és a mágnes-torpedókkal megbontani a pajzsot itt, itt és itt.

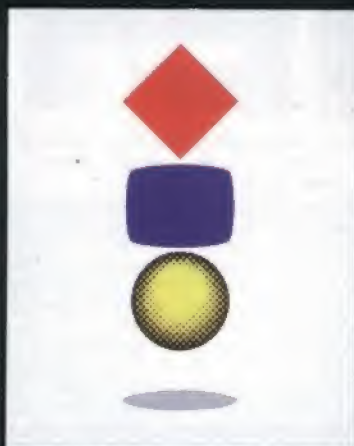
Miközben magyarázott, az ábrák folyamatosan mutatták az aktuális képeket.

- Amikor rés nyílik a pajzson, Paladin gépéről a katonák átteleportálnak a Zu'karara, mindegyikük egy más részen, a nagyobb esély érdekében. Megkísérlik majd felrobbantani a hajót. De, ha nem sikerül nekik, akkor bármi áron meg kell fékeznünk őket. Használják bátran az új fegyvereket, de a mágnes-torpedókat nem használhatják, csak a pajzsok bontására. Ha a katonák sikeresen végrehajtják az akciót, ugyanezzel a módszerrel ki is kell hoznunk őket. Van kérdés?

Nem volt.

- Akkor már csak annyit tehetünk itt, hogy várunk. Az akció kezdetéig senki sem hagyhatja el a termet. Sok szerencsét!

BEFEJEZÉSE A KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN OLVASHATÓ!



3DO

R O V A T

"Én vagyok a legnagyobb!" - mondotta egykoron **Muhammad Ali**, s ezt akkoriban bizony nem sokan kérdőjelezték meg. Vagy aki esetleg mégis, az hamarosan kereshetett magának egy jó plasztikai sebészt. Bizony bárhol a világon ha boxról van szó, az egykori **háromszoros nehézsúlyú világbajnok** neve még napjainkban is mindenkinek beugrik, és ez valószínűleg még egy darabig így is marad. Főként most, hogy az **Electronic Arts egy kitűnő játékkal is elősegítette Ali halhatatlanná válását.**

MÁR MAJDNEM VALÓSÁG

A Foes of Ali **az eddigi legprofibb boxolós játék**. Ilyen részletesen kidolgozott bunyós anyaggal még soha nem találkozhattunk. Eleinte maguk a játék programozói sem számítottak ilyen tökéletes eredményre, ám ahogy haladt a fejlesztés, kiderült, hogy a 3DO hardvere még jócskán bírja a terhelést, így egyre több poligont, egyre több grafikai effektust tudtak a játékba préselni, s most **az eredmény önmagáért beszél.**



Cooper valószínűleg még nem sejti, hogy ki is az a Clay.

Már eleve **csak a különböző nézetekből 21 darabot számolhatunk össze.** A teljesen értelmetlen és játszhatatlan madártávlattól kezdve a boxolónk szemszögéből látott nézetig minden kameraállás megtalálható, mindenki kiválaszthatja magának a legszimpatikusabbat.

Az gyönyörű 3D-s, texture mapped figurák - melyek Ali és leghíresebb ellenfelei külseje alapján készültek - szinte már valóságosnak tűnnek. Csak annyiban különböznek az eredeti sportolóktól, hogy egy kicsit szögletesebbek az idomaik. Ráadásul mindegyik boxoló - csakúgy mint a valóságban - **egyéni stílussal rendelkezik**, tehát ha például a Joe Frazierrel verekszünk, szinte egy ütést sem tudunk bevinni, állandóan lehajol, míg Henry Cooper alig védi a fejét, hamar péppé verhetjük az arcát.

S ha már itt tartunk, a program hihetetlenül **élethűen visszaadja a box brutalitását**, a vér ezúttal nem csak egy egyszerű effektus, mint például a Mortal Kombatban. Egy-egy jobbegyenest bekapva a szétfröccsenő vércseppektől szinte mi is érezhetjük, amint elered az orrunk vére. No persze jómagunk is osztogathatunk ilyen súlyos ütéseket, így egy-egy forduló végére a ringre igen csak ráfér egy nagytakarítás. Lehet, hogy ez az egész egy kissé gusztustalannak tűnik, de az igazat megvallva ilyen ez a sport, s csak ezt adja vissza a játék. Igaz a vér mennyisége egy külön menüpontban csökkenthető, bár ettől függetlenül az nem kétséges, hogy ezt a programot lenne miért elítélniük a játékok brutalitása ellen hadakozóknak.



Látványos nézetekből nincs hiány.

Hogy egyébként minek van kitéve egy boxoló, azt igazán csak a "belső" nézetből, a versenyző saját perspektívájából tudhatjuk meg. Ennél a nézetnél ugyanis a programozók még arra is gondot fordítottak, hogy ha már ramaty állapotban vagyunk, a fél szemünk bevérezzen, azaz csak a képernyő felét lássuk, ha pedig egy nagyobb sorozást kapunk, előfordulhat, hogy hirtelen kettőslátásunk támad. Ebből a nézetből látható egyébként legjobban az ellenfelünk ábrázatának az alakulása is.

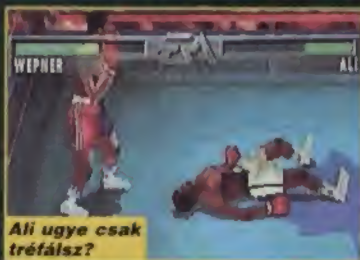


Cooper elég rossz bőrben van.

A grafikai effektusok tehát maximálisak, és **ugyanez elmondható a hangokról is.** Az ütésekhez persze nem volt túl nehéz néhány csattanást ledigitalizálni, ám említésre érdemes a közönség, amely mindig a meccs hangulatához igazodóan morajlik, s néha még egy-két bekiabálást is hallhatunk.

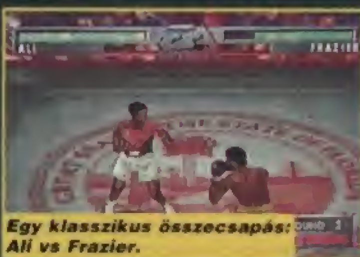
A VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉGEINK

A játék azonban nem csak audiovizuálisan kényezteti el a játékost, **a szolgáltatásokra sem lehet panasz.** A szabályokat például úgy alakítgathatjuk, állítgathatjuk, ahogy csak akarjuk. Játszhatunk **különálló meccset**, ezen belül akár megtörtént, valóságos összecsapásokat is; **rendezhetünk bajnokságot** (akár több emberi résztvevővel); és végül **kezdhetünk karriert** egy új, kezdő boxolóval. (Itt a kezdetekre utal a boxolónk neve is, mert ugye mint tudjuk, Ali eredeti neve Cassius Clay volt.)



Ali ugye csak tréfálsz?

Az irányítás és az ütések fajtáinak a kialakításánál is a minél nagyobb valósághűségre törekedtek, így az ütésfajták száma egy kicsit kevésnek tűnhet. Akadnak ugyanis, akik több mozdulatot várnának el egy verekedős játéktól, s ebben még lehet, hogy igazuk is van, mert végül is akárhogy nézzük, elsősorban azért maga a játék, a szórakozás a lényeg. Mindenesetre ha mindezt ugyan rosszpontnak lehet tekinteni, csupán ennyit lehet a játék negatívumaként felróni, az tehát tény: a Foes of Ali biztos kiütéses győzelmet aratott az öszes eddigi vetélytársa fölött.



Egy klasszikus összecsapás: Ali vs Frazier.

ÉRKEZÉSI OLDAL

TERRA NOVA

PC A Terra Nova alcíme, a Strike Force Centauri nem mást jelent, mint egy elit harcosokból álló terroristaellenes csoportot, melyet túszok kiszabadítására, a terrorizmus ellen hoztak létre. A címből azonban már más dolog is sejthető, nevezetesen hogy a játék nem a Földön, s nem is napjainkban játszódik. A jövőben járunk, földi idő



szerint 2327-ben, a Centauri naprendszert már közel 150 éve kolonizálták. Az első telepesek még a földi zsarnoki rendszer elől menekültek, azonban a Centauri társadalom mára már gazdag, virágzó állammá fejlődött. Sajnos viszont ezzel egyetemben immár a bűnözés is nagyobb méreteket öltött, mindennapossá váltak a kalóztámadások, a szabotázsakciók, ezért hozták létre a SFC-t. A Looking Glass Technologies - akinek eddig többek között az Ultima Underworldöt és a Flight Unlimitedet köszönhettük - legújabb játékában tehát ennek a csoportnak leszünk a tagjai, s magunkra öltve egy fegyverekkel felspécizett páncélzatot, különböző bűnözők, terroristák, kalózok likvidálása lesz a feladatunk. A játék tulajdonképpen egy egyszerű shoot'em up, ám a remekbe szabott 3D-s, texture mapped terep, valamint a nem kis kihívást jelentő játékmenet, úgy érzem, mindenkinek maradandó élményt fog nyújtani. A játékot ráadásul még full motion video átvezető jelenetek is színesítik, valamint pre-renderelt animációkból sincs hiány, látványosságokban tehát nem szűkölködik a program.

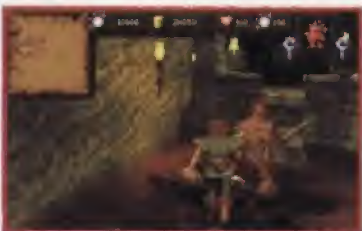
PGA EUROPEAN TOUR

PC A golf már a C64 óta az egyik legjobban "megszámítógépesíthető" sportág, így hát nem csoda, ha manapság, a Pentiumok világában a golfprogramokat már szinte nehéz egy valódi golfközvetítéstől megkülönböztetni. Ez különösen igaz az EA Sports legújabb művére, a PGA European Tourra. Az EA Sports csapat jelszava: "Ami a játékban benne van, az benne van a játékban!" - s ez náluk nem csak üres frázis. A grafika hihetetlenül tökéletes, a pályákon minden apró részletre ügyeltek, a labdát még felülnézetből is követi egy kamera, golfozóinkat pedig egyszerűen ledigitalizálták. Összesen kilenc híres európai profi golfozóval mérhetjük össze a tudásunkat, s választhatunk, hogy Angliában, Írországban, esetleg Németországban akarunk-e a gyepre lépni. A készítők még rövidebb videojelenetekkel is kedveskedtek, melyekben a sportágban kevésbé jártasak megismerhetik a nagy neveket. A játéknak szerencsére az irányítása sem túl bonyolult, szemben más hasonló játékokkal - ahol még a labda eltalálásához is egyetemi diploma szükségeltetett - itt a gép egy sárga nyíllal még meg is mutatja előre a labda várható röppályáját, tehát még az abszolút kezdők is boldogulnak vele. A profibbak talán már túlságosan is könnyűnek találhatják, de hát ilyen csodás környezetben golfozva ezt a kis "szépséghibát" igazán el lehet a programnak nézni.



DUNGEON KEEPER

PC A Bullfrog neve - talán még sokan emlékeznek rá - annak idején a Populous-szal lett világhírű. Nos, az azóta kiadott játékaik alapján a hírnevük már egy kicsit megfakult, de van egy olyan érzésem, hogy a most érkező Dungeon Keeperük után ismét a régi fényben fog pompázni. Mert ugyebár



mi kell egy sikerjátékhoz? Három dolog: eredeti ötlet, profi kivitelezés, és tökéletes atmoszféra. Akkor nézzük sorban a Dungeon Keeper esetében! A Bullfrog azzal a fantasztikus újítással állt elő, hogy egy olyan dungeon játékot alkotott, ahol ezúttal nem a kincsre vadászó kalandort, hanem a kincsre vigyázó gonoszt alakíthatjuk. Ezt a pompás ötletet a következőképp öntötte formába: a pályákhoz vettek egy-egy 3D-s labirintust, ezekben mi helyezhetjük el a csapdákat, és mi osztogathatjuk a parancsokat a járőröző szörnyeknek. Ez így azonban csak egy újabb stratégiai játék lenne, ezért a készítők még azt is megoldották, hogy a játékos bármelyik szörny irányítását átvehesse, azaz egy kis Doom-szerű akció vegyül a játékba. Mindezt gyönyörűséges 3D-s folyosókon kell elképzelni, realtime grafikán eddig még nem sűrűn látott szépségű fény- és árnyékhatásokkal. A lövedékek bevilágítják a falakat, az alakok árnyékai pedig tökéletesen úgy vetődnek a talajra, ahogy a fáklyák mellett elhaladnak. Mindezek mellé bombasztikus zenék és hanghatások, valamint eszméletlen jó prerenderelt csatajelenetek is társulnak, így tehát már nem is olyan nehéz elképzelni, mitől annyira sikervárományos ez az anyag.

DUKE NUKEM 3D

PC Duke Nukem tulajdonképpen nem egy új hős, bár mostani Doom stílusú kalandja már fényévekre van a régebbi platformjátékaitól. Talán már a kedves olvasóink unják, hogy állandóan azt írjuk, hogy ez



meg ez a játék túltett a Doomon, aztán még is mindig csak a Doomot említjük meg újra és újra példának. Most azonban 100%-ig biztos vagyok benne, hogy megszületett a trónörökös. A Duke Nukem 3D valami eszméletlenül eltalált játék. Tartalmazza mindazt a csodálatos grafikát, amivel a Doom is rendelkezett, ám sokkal több látványos effektussal, gondolok itt például a mindenütt megmaradó golyónyomokra, és a falakra fröccsenő, s azon szétkenődő vérre. Bár az ellenség ezúttal is valami idegen faj, most azonban nem egy kitalált helyen, egy képzelt terepen folyik az öldöklés, hanem itt a Földön, Los Angelesben, valósághű tereptárgyak között. Ennek köszönhetően minden hely teljesen egyedi, nincs sosem olyan érzésünk, hogy itt már jártunk. A terep változatossága mellett a teendőink sem egyhangúak, el kell például látogatnunk egy szexmoziba, később meg egy egész épületet fel kell robbantanunk. Mint az eddig leírtakból is kiderül, a játék nem a legalsóbb korosztálynak készült, már eleve egy piros lámpás negyedben bóklászhatunk, s akkor még nem is szóltam a lefizethető táncosnőkről, stb... Persze a horror műfaj kedvelőinek sem kell csüggedniük, kegyetlenkedésre is van mód bőven: például miután szétlőttük egy szörny fejét, még belerúghatunk a vonagló tetembe. Minden maximálisan ki van dolgozva a játékban: egyszer például azon kaptam magam, hogy saját magamra tüzelek, s csak a golyónyomokból jöttem rá, hogy egy tükör előtt állok. Minden tárgy megnézhető, a legtöbbre még reagál is hősünk valami elmés megjegyzéssel, ez már nem is tisztán akciójáték, hanem inkább egy akció-kaland. Egy dolog biztos: ha egyszer nekifogunk, nem lehet abbahagyni.

A cikkben említett igényes grafika ezen a képsoron villan







A főcímet látva vajon mi ugrott be neked elsőnek, kedves olvasó? Egy film cím, egy repülős szaklap-, vagy egy játék neve? Nos bármelyik is volt az első gondolat, a többi biztosan követte azt. Hiszen a látszólag különböző fogalmi körökhöz tartozó felsorolás tagjait nemcsak a közös név hozta össze egy lapon. Valamennyien kötődnek bizonyos fokon az U.S. NAVY Fighter Weapons School-jához, melyről csak nagyon röviden a következőt illik tudni:

1969-ben, a vietnami légiháború tapasztalataira alapozva, a kaliforniai NAS Miramar légi bázison kezdte meg működését. Ez a TOP GUN-iskola. A tanári kart a flotta legeslegjobbjaiból válogatják, de növendéknek bekerülni is egyfajta rangot jelent. A "repülő egyetemet" csak a harci századok szűrt elitje végezheti el. A rendkívül kemény elméleti és gyakorlati képzés fő tantárgya mi más is lehetne, mint a légiharc...

És a filmből a csajszi hol maradt?

TOP GUN




Élvezkedés a Grand Kanyon felett...

A TOP GUN című filmet valószínűleg az iskola léténél is többen ismerik. Bár a játékban történnek a filmre vonatkozó utalások, mégsincs egymáshoz közvetlen közük. Ellenben örömmel fedeztem fel a játékban a kiváló filmzene ismerős dallamait.

A szaklap reklámozására nem kaptam felhatalmazást. Fontosnak tartom azonban megjegyezni, hogy az egyre tökéletesebb szimulátor programok kezelése, lassan elképzelhetetlen az alapos repülési szakismeretek nélkül!

CSEVEGŐ

Napjainkban sajnos hozzá kell (?) szoknunk, hogy a legjobb szimulátor programok vagy így vagy úgy, megfricskázzák az orrunkat. Az egyik olyan sokáig töltöget, hogy közben ötször elnosztalgiázom, milyen rég is éltem át ezt az "élményt", anno C64-es korszakomban, majd hogy "örömkönnyeim" fel ne száradjanak, a grafikát is hasonló ütemben szaggatja a repülések során... A másik: hogy működjön, előtte felrakat velem több MByte-nyi nevén nem nevezhetem, hogy mit, majd bonyolultságánál fogva kényszerít, hogy tegyem félre a nyári uborkaszezonra... Nem is olvastatok róluk egy sort sem, pedig minden hibájuk ellenére messze kiemelkednek a többiek közül. (Furcsa ellentmondások ugye?)

A TOP GUN is egy fricskával kezdte a bemutatkozást. Tökéletes installálás, és problémamentes indulás után, a GAME menüpontot választva, gépem kezdte az első CD-t kiköpdösni magából. (?) Hosszas vizsgálódás után megállapítottam, hogy a CD olvasási oldalán van egy pötty abból a festékből, amit a felső lapra szántak. Érdekes probléma, óvatos kísérlet a festék eltávolítására... A végeredmény biztató. A program már csak a második CD-vel indul el, de az elsőt adott pillanatban visszacsempészve a GAME menü is működik. Jó! Ez csak egy kivételes eset, de a cikk írójának hangulatára rányomta bélyegét.

A JÁTÉK

Pejoratív értelem nélkül: egy szokvány szimulátor program. Érdekes, hogy a közelmúlt terméséből (Fleet Defender, U.S.Navy Fighters, Navy Strike, és a TOP GUN) azt is hihetnék fiatalabb olvasóink, hogy a katonai repülés legfontosabb színterei az óceánokhoz, és azok partvidékéhez kötődik, mert az említett játékok, mind a haditengerészeti légierőt népszerűsítik. Ráadásul gyakorlatilag a felsorolt programok közül - a Navy


Ez közel volt!




A fél műszerfal nézete a HUD-dal.

Strike kivételével - valamennyi egy géptípust favorizál. Az F-14 Tomcat épp ezért nem szorul bemutatásra, azt az előző leírásaimban már megtettem.

Ebben a rövid ismertetőben csak arra szorítkozom tehát, amiben a TOP GUN eltér, illetve más, mint az őt megelőző programok. Erre már utaltam: 2 CD-nyi helyet foglal. Erről is lehetne polemizálni oldalakon át, de nem érdemes. Akik a számítástechnikával régebben foglalkoznak, megszokhatták már, hogy a szoftvergyártók hajóját a tökéletesre való törekvés milyen szélsőséges vizek felé képes elsodorni. A filmbejátszások és a nagyszerű hangulat kialakulásához nélkülözhetetlen hangeffektek nélkül tény, hogy a TOP GUN elfér 10 db 1.44-es floppy lemezen...

Filmbejátszások: NEM az eredeti filmből lettek kivágva részletek! Az introban ugyan ugyanaz a színész jelenik meg, aki eredetileg is a repülőgép-hordozó parancsnoka volt, de amikor a nekünk háttal álló Maverickre vált a kép, akkor ér a meglepetés, mert ez a "pofa" nem az a "pofa". A Paramount studióiban tehát a kedvünkért újra forgatták a bejátszott jeleneteket.







Különböző századjelvények a függőleges vezérsíkokon.

Hanghatások: akik azzal a bizonyos 10 lemeznyi képzeletbeli verzióval találkoznának, bizony sok mindenről le kellene mondaniuk. Kimarad a kajakölteményből a só, meg a bors. A "kommunikációs csend" süket világában nem fogják hallani, amint a **RIO (a hátsó kabinban mögötted ül) halálfélelmében az ejectálásért könyörög,** vagy a sikeres bevetés után a kapitány visszafogottan megdicsér. Nem "naés", mert nagyot lök a hangulaton. A játék zeneanyaga külön említést érdemel, **mert színvonalas, és gyönyörű.** A filmet láttam már vagy egy tucatszor, és amikor megszólal az eredeti zenéje, azonnal "abban" a hangulatban vagyok.



Ketten támadunk egy F5-öst.

Grafika: remélem a grafikusunk kegyes lesz hozzám, és a lehető legtöbb képet teszi be a leírás mellé. Ha mustrálgatjátok őket, láthatjátok milyen **igényes a kivitelezés.** A TOP GUN-suliban a kiképzésem nagyon az elején tart a cikk megírásáig, (még rengeteg meglepetést tartogathat a program) de például a Grand Kanyonban való repkedés látványa egyenesen lenyűgözött. A sérült repülő tökéletes füstfelhőt húz maga után, és a különböző részei fázisokban, fokozatosan szakadnak le róla. Felfedeztem egy érdekes "hibáját" is a programnak: teljesen mindegy milyen típus készül elemelkedni a betonról, ugyanaz (az F-14-es) árnyék úszik alatta.

Játszhatóság: nincs túlbonyolítva. Ha az autopilotát bekapcsoljuk, szinte mindent megcsinál magától. A bevezetőben említett szuper-szimulátorok után kimondottan jól esett, hogy itt erőlködés nélkül, lazán JÁTSZHATTAM. Az orrfricska azonban itt sem maradt el teljesen: ha a látvány gyönyöre miatt a maximumra vettem a grafikai felbontást, DX4/100-as gépem kínlódva szaggatta szét a felhőtlen élvezetet. Erről is írtam már az elején: vagy a sebesség, vagy a grafika süllyeszt vissza a C64-es világába. Jó lenne végre eltalálni az optimumot.


Jól látszanak a kinyitott féklapok. A csűrést a vízszintes vezérsík végzi.

EPILÓGUS HELYETT

Én éppen a fent említett hibák miatt kedvelem jobban a hagyományos grafikával megáldott szimulátorokat (Tornado, Apache Longbow), mert a természetes mozgás, a szaggatás nélküli grafika legalább olyan fontos elemei egy jó szimulátor programnak, mint például a hanghatás, vagy a nagy nyüzsgés a körülöttünk zajló világban. Ha eszembe jutnak olyan programok, mint a Retaliator, vagy az Epix, ahol néha meg lehetett szédülni a gyors mozgás következtében elért lebegő érzéstől, érthetetlen, hogyan vezethetett vissza ide, a "fejlődés" kereke...

576 KByte ÉRTÉKELŐ

TOP GUN — KIADJA: MICROPROSE

grafika	8/10
hang/zene	9/10
kezelhetőség	5/10
kihívás	5/10

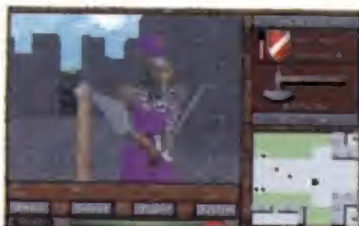
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 68%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 32MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX4 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



A kastélyunkat megtámadják, elsőnek mindig a főurat hatástalanítsuk.



A megtámadott kastélyok néhol igen tetszetősek. Kár, hogy porig romboljuk őket.



Látványos jelenetekrő



Amikor a akcióval t

Azt hiszem, nincs olyan ember, legyen az fiú vagy lány, aki kiskorában (vagy később is) ne álmodozott volna a középkorról, a királyok és a **lovagi tornák idejéről**. Hiszen ki ne szeretett volna lóháton száguldozni a kristálytiszta levegőn, beleket ontani egy fejszével, lovagokat lelökni paripájukról egy bazi nagy lándzsával, és így tovább. Nos, akinek ezek eddig még nem adattak meg (remélem, sokan vannak), az most kiélhetik minden ezirányú hajlamát. A Sierra programozói ugyanis megalkották a Defender of the Crown 1996-os változatát, mely könnyű kezelhetőségével, és mégis (legalábbis egy ideig) **lebilincselő történetével** kiváló szórakozást nyújthat a kalandregények szerelmeseinek.

DEFENDER OF THE CROWN '96?

A történet szerint mi egy 18 éves, zöldfülű kis lordocskát alakítunk, aki érettségi ajándékként egy kis kastélyt kapott a szüleitől. Pénze kevés, tervei viszont annál nagyratörőbbek: vagy a király első lovagjává szeretne válni a birodalmat rettegésben tartó **sárkány legyőzése által**, vagy, ha a dolgok jól alakulnak, magát a királyt szeretné kardélre hányni, hogy **magának kaparintsa meg a trónt**. Emellett természetesen nem mellékes az sem, hogy illő arát találjon magának, aki szépségével, nameg tisztes hozományával bearanyozná öreg napjait. Sietnie kell azonban, hiszen ne feledjük, hogy a korai középkorban járunk, ahol a várható életkor bizony nem több, mint harminc év, tehát azelőtt kell elérnünk céljainkat, mielőtt belépnénk a harmadik X-be.

o

A játékot tehát egy kastéllyal kezdjük, azaz valójában csak annak helyével, mivel a falakat, tornyokat nekünk kell majd felhúznunk. Tizennyolcadik születésnapunk véletlenül pont a tavasz első napjára esik, első dolgunk tehát az legyen, hogy felszántjuk földünket és vetünk. Többféle **növényt termeszthetünk**, melyek közül a bab a talajt javítja és parasztjaink élelmét jelenti, míg a többi gabona, gyümölcs július elsejével a kincsesládánkat tölti fel némi arannyal. Az állatok szintén eladásra kerülnek, de folyamatosan, tehát velük állandó bevételi forrásra tehetünk szert. Ne felejtsünk raktárat se építeni, mellyel parasztjaink téli betevőjét biztosíthatjuk. A faluban lehetőleg minden mesterség képviseltesse magát, de ugyanazon mesterségből csak akkor telepítsünk több céhet, ha a lakosság száma indokolja azt. Házakat viszont csőstül építhetünk, mert csak így nő kellő mértékben a népesség. A termelés hatásfoka bizonyos épületek emelésével növelhető, melyeket egyrészt a faluban, másrészt a kastélyban kell felhúznunk. Az erdő egyrészt alkalmi pénzzavarok esetén segíthet a fakivágással (csak ésszel, mert a fenyők furcsa mód nem nőnek újra, még tíz év alatt sem), míg a bányák folyamatos, igen nagy bevételt hozhatnak.



A kovács nem túl bőbeszédű, de elsőrangú munkát végez.

A szántóföldünk, istállóink
Általános mutatók, személyes tárgyaink
Anglia térképe, a nagyobb várakkal.
Státusszimbólumunk, a kastély
A falu, az adózás beállítása
Erdő, bányák
A királytól kapott megbízásaink, a lovagi tornák színhelye
Hadseregünk, kémek

Érdemes **aranybányákat építeni**, mivel mindegyik típus ugyanannyiba kerül, és a józan paraszti ész szerint a középkorban az arany mégiscsak értékesebb, mint a réz.

o

A kastélyunk valójában dekoratív célokat szolgál, illetve egyes épületei a parasztjaink termelékenységét növelik. Elvileg ha megtámadják otthonunkat, annak nagysága, tornyai száma szerint kapunk védőket a



Vigyázat, a nyílpuskások távolról is veszélyesek!



l, fontos történésekről tájékoztatnak az átvezető képek.




A hölgyek körül legyeskedni igen kellemes dolog.

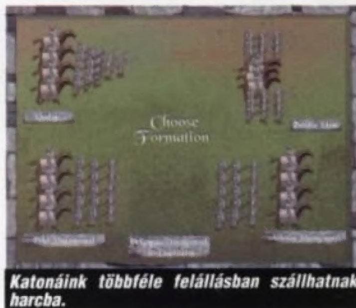
stratégia
találkozik!

nyolc-kilenc támadó ellen, de azok oly kevéssé használhatók, az építkezés viszont olyan költséges, hogy egyáltalán nem éri meg. Az egyetlen kivétel a szolgák szállása, mellyel értelemszerűen szolgáink számát növelhetjük, akik szinte minden termelési fázisban szükségesek, valamint belőlük lesznek katonáink is, akiket szintén otthonunkban szerelhetünk fel, több csapatra osztva. Nem érdemes egyébként több sereget fenntartani, mivel a csatákban a hatalmas túlerő az igazán eredményes, otthonunk védelmére pedig felesleges lefoglalni erőinket, épp az előbb említett okok miatt - ha kis sereget hagyunk otthon, azt nyom nélkül felmorzsolja az ellenséges túlerő, ha nagyot, akkor nem tudunk hódítani, ami pedig elengedhetetlen. Egy olyan sereggel, amiben a lándzsások, lovagok és gyalogosok száma egyaránt hatvan-hatvan, már London ellen is nyugodt szívvel elindulhatunk.

ÚT A KORONA MEGHÓDÍTÁSÁIG

Mint említettem, két módon nyerhetjük meg a játékot, **a sárkány felkutatása azonban sokkal kalandosabb és érdekesebb.** Ha ezt választjuk, sűrűn kell gyakorolnunk a lándzsás harcot a lovagi tornákon, amely sokkal nehezebb, mint a kézitusa. Egyrészt azért fontos a gyakorlat, mert így kell majd a sárkány ellen is küzdenünk, másrészt pedig így nyerhetjük el a hölgyek kegyeit, amely nélkül lehetetlen elérni célunkat. A szörnyet ugyanis csak **speciális fegyverekkel**, páncéllal és pajzzsal tudjuk legyőzni, amelyekhez csak a nemes hölgyek révén juthatunk el (kivétel a lándzsa, melyet egy lord várának elfoglalása során talált okirat felhasználásával, a lordot megzsarolva szerezhetünk meg).

A másik módszer sokkal jobban "adja magát", hiszen itt feladatunk nem lesz más, mint a többi úr várának sorozatos elfoglalása, melynek révén ha elég nagy vagyont és szolgát gyűjtünk össze, már csak a legjobb fegyvereket, páncélt és pajzsot kell megvennünk a kovácsoktól, és hatalmas seregünkkel indulhatunk is London ellen. Eddigre természetesen a kardvívási ismeretünk (melynek gyakorlásához a billentyűzetet ajánlom az egérrel szemben) igen magas lesz a várelfoglalások és a lovagi tornák révén, amire szükségünk is lesz, hiszen a fővárosban több lépcsőben juthatunk csak el a királyig, melyek során rendre harminchárom, majd huszonöt őrön kell magunkat átverekednünk, hogy a trónterembe jussunk. Épp ezért itt nem is érdemes sokat teketóriázni, törjünk egyenesen a legmagasabb torony felé, ahol már **kivont karddal vár ránk a Király.**



Katonáink többféle felállásban szállhatnak harcba.

○

Végre egy játék, mely érdekes témát dolgoz fel, és nincs túlbonyolítva mindenféle felesleges tényezőkkel, statisztikákkal, mutatókkal. Bár végigjátszani nem tart túl sokáig, érdemes többször, más stratégiákkal újra és újra próbálkozni, mert egész más arcát mutatja így a játék. **Romantikus lelkületűek nem hagyhatják ki!**

576 KByte ÉRTÉKELŐ

CONQUEROR — KIADJA: SIERRA

grafika	7/10
hang/zene	7/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	6/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 87%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 12MB VIDEO: SVGA CPU: 486DX33
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

AMIGA PROGRAMOK

3D POOL	999	
AMNIOS	1999	
ARCHER MACLEAN S POOL	2999	
BANSHEE-A1200	4999	
BILL S TOMATO GAME	1499	
BIRDS OF PREY	2999	
BLACK CRYPT	HÍVJ	
BLOB	3499	
BOB S BAD DAY	1999	
BRIAN THE LION-A1200	3999	
BURNING RUBBER AGA	2999	1999
CAMPAIGN	2999	
CAMPAIGN 2	2999	
CANNON FODDER	HÍVJ	
CANNON FODDER 2	3999	
CIVILIZATION	3999	
CONQUEROR	899	
DARKSEED	3999	
DENNIS AGA	2999	
DESERT STRIKE	2999	
DEVIOUS DESIGN	1499	
DISPOSABLE HERO	3999	2999
DUNE	2999	
DUNE 2	2999	
DYNASTY WARS	999	
EPIC	2999	
EXC GAMES COLLECTION	4999	3999
-ARCHER MACLEANS POOL		
-POPULOUS 2		
-SHUTTLE		
EUROPEAN FOOTB. CHAMP.	HÍVJ	
F29 RETALIATOR	2999	
FIELDS OF GLORY	3999	
FIFA INT. SOCCER	6999	
FOOTBALL GLORY	HÍVJ	
GUNSHIP 2000	2999	
HEIMDALL 2	2999	
JACK NICKLAUS GOLF	1499	
JIMMY WHITE SNOOKER	2999	
JURASSIC PARK	2999	
K240	2999	
KINGPIN	3999	
LAST BATTLE	2999	
MENACE	999	
MICROPROSE F1 GP	3999	
NIG.MANSELL WORLD CH.SHIP	4499	2999
NINJA REMIX	1999	
OUT TO LUNCH	2999	
OUT RUN	1499	
OUTRUN EUROPA	1999	
OVERLORD	3999	
PINKIE	1999	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999	
PREM.MANAGER 3 MULTI EDIT	2999	
RISE OF ROBOTS	4999	
RISE OF ROBOTS AGA	5999	
ROAD RASH	2999	
ROBOCOP 3	2999	
RVF HONDA	1999	
SECOND SAMURAI-A1200	3999	
SEEK AND DESTROY	3999	
SENSIBLE GOLF	5999	
SHADOW FIGHTER	2999	
SHADOW WORLDS	2999	
SPACE HULK	HÍVJ	
SPIRIS LEGACY AGA	HÍVJ	
SUBWAR 2050 AGA	2999	
SYNDICATE	2999	
THE KRYSTAL	1999	
THEME PARK AGA	4999	
TREASURES OF SAVAGE F.	3499	
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999	
TURBO OUTRUN	1999	
TURRICAN	1999	
UFO AGA	4999	2999
X OUT	899	-
WING COMMANDER	2999	

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA	6999	3999
ALFRED CHICKEN	3999	2999
ALIEN BREED 3D	5999	
ALIEN BREED ÉS QWAK	3999	
ALL TERRAIN RACING	4999	
BATTLE TOADS	3999	
BUBBA AND STIX	4999	
CANNON FODDER	5999	3999
CHUCK ROCK	3999	
CHUCK ROCK II	4999	2999
D GENERATION	3999	
DISPOSABLE HERO	4999	2999
DRAGON STONE	3999	
FIELDS OF GLORY	5999	
FIRE AND ICE	3999	
FLY HARDER	2999	
FURY OF THE FURIES	3999	
HUMANS	3999	
INTERNATIONAL KARATE +	2999	999
JUNGLE STRIKE	4999	
KID CHAOS	3999	
LAST NINJA III	2999	999
LEGACY OF SORASIL	4999	
LOTUS TRILOGY	4999	
MICROCOSM	7999	
NIG.MANSELL WORLD CHAMP.	4999	
PREMIERE	3999	
RISE OF ROBOTS	7999	3999
SHADOW FIGHTER	5999	
SPIRIS LEGACY	HÍVJ	
STRIKER	4999	
SUBWAR 2050	4999	
SUPERFROG	3999	2999
SUPER METHANE BROTHERS	2999	
SUPER PUTTY	2999	1999
SURF NINJAS	2999	999
TOP GEAR 2	4999	2999
TROLLS	1999	999
ULTIMATE BODY BLOWS	3999	
UNIVERSE	5999	3999
WORMS	5999	
ZOOL	3999	2999
ZOOL II	4999	3999

C64 CATRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999	
ROBOCOP 3	999	
TOKI	999	

C64 KAZETTÁK

3D STOCK CARS 2	699	
ACROJET	699	
AIRBORNE RANGER	699	
ALIEN 3	299	
ARMALYTE	699	
BADLANDS	699	
BLUE BARON	699	
CALIFORNIA GAMES	699	
CHAMPIONSHIP WRESTLING	899	299
CONTINENTAL CIRCUS	699	
CRACKDOWN	699	
DELTA	699	299
DOUBLE DRAGON	699	
DRAGONS OF FLAME	699	
F1 TORNADO	699	
F15	699	
FLIMBO S QUEST	699	
FORGOTTEN WORLDS	699	
GAMES WINTER EDITION	699	
GEMINI WINGS	699	
GO FOR GOLD	699	299
HAWKEYE	699	
HEROES OF THE LANCE	699	
HUNTERS MOON	699	
LAST DUEL	699	
LAST V8	699	
LED STORM	699	
LEMMINGS	1999	
MC'DONALD LAND	299	
MERCS	699	
MICROPROSE SOCCER	699	
MOONWALKER	699	299
MULTIMIXX I	699	299
MULTIMIXX IV	699	299
MULTIMIXX V	699	
MYTH	699	
NIGHTSHIFT	699	299
NINJA COMMANDO	299	
NINJA RABBITS	699	
OUTRUN	699	
OUTRUN EUROPA	699	
PIRATES	999	
Q10 TANK BUSTER	699	
QUEDEX	699	299
RICK DANGEROUS 2	699	299
ROBOCOD	699	299
RODLAND	699	
SILKWORM	699	
SKATIN USA	699	
SOCCER DOUBBLE 2	299	
SOCCER DOUBBLE 3	699	
SOLO FLIGHT	699	
ST DRAGON	699	
STRIDER 2	699	
SUMMER CAMP	699	299
SUPER MONACO GP	699	
SUPER SCRAMBLE	699	
SWIV	699	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIGER ROAD	699	
TITANIC BLINKY	699	
TURBO CHARGE	699	
TURRICAN	699	
TUSKER	699	
WINTER GAMES	699	

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

KIDS PACK	999	599
-POSTMAN PAT		
-SOOTY AND SWEEP		
-COUNT DRACULA		
-POPEYE 2		
-THE WOMBLES		
-SUPERTED		
POPEYE COLLECTION	999	599
-POEPEYE 1,2,3		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	599
-POSTMAN PAT 1,2,3		

C64 LEMEZEK

ACTION FIGHTER	699	
ALIEN 3	999	
BAAL	799	
BBURAGO RALLY	999	
BLUES BROTHERS	699	599
BUDOKAN	999	
CHUCK ROCK	999	
CREATURES	999	
CREATURES 2	999	
DALEK ATTACK	799	599
DARKMAN	999	
DIE HARD 2	999	
DOUBLE DRAGON 3	999	
DYNASTY WARS	999	599
F16 COMBAT PILOT	999	
FIGHTER BOMBER	999	
FINAL FIGHT	999	
FLIMBO S QUEST	999	
GOLDEN AXE	999	
GRAND PRIX CIRCUIT	999	
HUDSON HAWK	799	
JAMES POND	699	
JAWS	699	
JUDGE DREED	999	
LAST NINJA 3	999	
LETHAL WEAPON	799	599
LICENCE TO KILL	999	
LONG LIFE	999	
LOTUS EDSPRIT	999	
MC DONALD LAND	999	
NEWCOMER	999	
NO LIMIT	999	
NORTH & SOUTH	999	
OPERATION HORMUZ	699	499
OPERATION NEPTUN	999	
PINK PANTHER	999	
RAMBO 3	999	
ROAD RUNNER	699	
ROBOCOP 2	999	
RODLAND	999	
RUNNING MAN	999	
SHADOW DANCER	999	
SHADOW WARRIOR	999	
SHINOBI	999	
SKULL & CROSSBONES	999	
STEIGAR	699	499
STREET ROD	999	
SUBURBAN COMMANDO	999	
SWORD OF HONOUR	999	
TEENAGEMUTANT		
NINJA TURTLES	999	
TERMINATOR 2	999	
TEST DRIVE 2	999	
TETRIS ÉS KIKUGI	699	
TIME MACHINE	999	
TIME SCANNER	999	
TOM & JERRY 2	999	
TOTAL RECALL	999	
TURBO OUTRUN	999	
TURRICAN II	999	
TUSKER	999	
VENDETTA	999	
WINTER SUPER SPORTS 92	999	

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

BATTLE BLAZE	7900	5900
DOUBLE DRAGON V	9900	
HARLEY	7900	5900
JAMES BOND JR	7900	5900
KENDO RAGE	7900	5900
MEGAMEN SOCCER	9900	
OPERATION LOGIC BOMB	5900	
PUSH OVER	5500	3500
THE UNTOUCHABLES	9900	5900
X KALIBER 2097	8900	5900

SNES PAL CARTRIDGE-OK

ACTRAISER 2	9900	
ASTERIX	9900	
BIG SKY TROOPER	11900	
BOOGERMAN	12900	
BRUTAL	9900	
DEMOLITION MAN	12900	9900
DEMON S CREST	9900	
DESERT FIGHTER	7900	
DONKEY KONG 2	14900	
DRAGON	9900	
EARTHWORM JIM 2	13900	
FIFA 96	12900	
FIREMEN	7900	
GHOUL PATROL	7900	
HAGANE	9900	7900
ILLUSION OF TIME	7900	
INCREDIBLE HULK	10900	
INDIANA JONES GRT.ADV	7900	
JOE AND MAC 3	9900	
JUNGLE STRIKE	9900	
LORD OF THE RINGS	6900	
MECHWARRIOR 3050	11900	
MICKEY MOUSE CIRCUS	11900	
MICRO MACHINES	8900	
MICRO MACHINES 2	11900	
MORTAL KOMBAT 3	12900	
NBA LIVE 96	12900	
NHL 96	11900	
NIGEL MANSELL GP	9900	
NIGEL MANSELL INDYCAR	9900	
NINJA WARRIORS	9900	
PARODIUS	6900	
POWER DRIVE	9900	
PRIMAL RAGE	14900	11900
PUSH OVER	3500	
REVOLUTION X	12900	
SEA QUEST	11900	
SEPARATION ANXIETY	12900	
SMURFS	HÍVJ	
SPAWN	9900	
SUPER BC KID	10900	
SUPER BOMBERMAN 3	12900	
SUPER TURRICAN 2	12900	
THEME PARK	11900	
TINY TOONS BUSTERS B.L.	6900	
TROLL ISLAND	7900	
URBAN STRIKE	9900	
X KALIBER 2097	8900	
YOGI CARTOON CAPERS	7900	
VORTEX	9900	
WEAPONLORD	12900	
WILD GUNS	9900	
WOLFENSTEIN 3D	6900	

GAME BOY CARTRIDGE-OK

ALADDIN	HÍVJ	
ASTERIX	HÍVJ	
BILL AND TED	3900	
BOMBERMAN	6900	
BUBSY II	6900	
BURAI FIGHTER	4900	
DUCK TALES 2	6900	
EARTHWORM JIM	6900	
JUNGLE BOOK	HÍVJ	
KIRBY DREAM LAND	5900	
KIRBY DREAM LAND 2	6900	
LION KING	HÍVJ	
MARIO PICROS	5900	
MEGA MAN IV	6900	
MICRO MACHINES 2	6900	
MORTAL KOMBAT III	6900	
POWER RANGERS	6900	
PRIMAL RAGE	6900	
RACE DAYS	5900	
SMURFS	HÍVJ	
SPACE INVADERS	4900	
STREET FIGHTER 2	6900	
SUPER BATTLE TANK	6900	
SUPER MARIO 2	5900	
TALESPIN	4900	
TARZAN	5900	
TAZ ISLAND CHASE	4900	
TETRIS 2	5900	
YOGI BEAR	4900	
WARIO LAND - SUP.MARIO 3	5900	
WATERWORLD	6900	
WWF RAW	4900	

32X CARTRIDGE-OK

MOTO CROSS	13900	

GENESIS CARTRIDGE-OK

BELLES QUEST	7900	5900
BUBBLE AND SQUEAK	7900	5900
DR ROBOTNIK S MEAN MACH	7900	5900
NFL FOOTBAL94	8900	5900
OUTRUNNERS	9900	5900
SOCKET		7900
SUBTERRANIA	8900	5900
ZOMBIES ATE MY NEIGHBRS	7900	5900

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ALADDIN	9900	
ALIEN SOLDIER	9900	
ASTERIX POWER OF GODS	9900	
BARNEY THE DINO	7900	
CANNON FODDER	9900	
CHESTER CHEETAH II	8900	
COMIX ZONE	11900	
CRASH DUMMIES	7900	
DONALD DUCK 2 -MAUI M.	12900	
DRAGON	7900	
DYNAMITE HEADY	9900	
EARTHWORM JIM 2	12900	
ECCO THE DOLPHIN	4900	
EX MUTANTS	6900	
EXO SQUAD	11900	
F1	7900	
FIFA 96	12900	
GARFIELD	11900	
HOOK	7900	
IZZY S QUEST	9900	
JAMES BOND	4900	
JUDGE DREDD	7900	
JUNGLE BOOK	9900	
KAWASAKI SUP. BIKES	9900	

Pirossal jelöltük akciós árainkat, melyek a raktáron levő készletek erejéig érvényesek.

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

LANDSTALKER	8900	
LIGHT CRUSADER	12900	
LION KING	9900	
MARSUPILAMI	11900	
MEGA MAN WILLY WARS	11900	
MEGA SWIV	7900	
MICKEY MANIA	9900	
MICRO MACHINES T.T.96	9900	
NHL 96 HOCKEY	11900	
ONSLAUGHT	6900	
OTTIFANTS	8900	
OUTRUN 2019	5900	
PETE SAMPRASS TENNIS 96	11900	
PHANTASY STAR IV	9900	
PROBOTECTOR	9900	
PUNISHER	9900	
REVOLUTION X	9900	
ROBOCOP VS TERMINATOR	7900	
ROCK AND ROLL RACING	5900	
RUGBY WORLD CUP 1995	7900	
SEA QUEST	9900	
SHINING FORCE II	9900	
SMURFS	9900	7900
SONIC SPINBALL	7900	
SPARKSTER	9900	
SPIROU	9900	7900
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12900	
STORY OF THOR	11900	
SUPER SKIDMARKS	11900	
SUPER STREET FIGHT.2	11900	
TAZMANIA 2	9900	
TECHNO CLASH	6900	
THEME PARK	9900	
TOYS	6900	
VECTORMAN	11900	
VIEWPOINT	9900	
VR TROOPER	11900	
WRESTLE MANIA	9900	
ZERO TOLERANCE	6900	
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	7900	

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

BATMAN AND ROBIN	7900	
BATMAN FOREVER	6900	
ECCO 2	5900	
F1 CHAMPIONSHIP EDIT.	8900	
GEARWORKS	4900	
MICKEY MOUSE 3	7900	
POWER RANGERS 2	7900	
PRIMAL RAGE	7900	
SHINOBI 2	4900	
SONIC COMPILATION	7900	
SONIC DRIFT RACE	7900	
SONIC SPINBALL	7900	
SONIC TRIPLE TROUBLE	6900	
STARGATE	5900	3900
TARZAN	5900	
VR TROOPER	7900	
WIZARD PINBALL	8900	
WWF RAW	5900	

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

ASTERIX	6900	
BACK TO THE FUTURE 2	2900	
BANK PANIC	2900	
BATMAN RETURNS	3900	
BUBBLE BOBBLE	3900	
CAPTAIN SILVER	3900	
CHAMPIONSHIP HOCKEY	6900	
GHOULS AND GHOSTS	2900	
MOONWALKER	3900	
SEGA CHESS	2900	
SMURFS	5900	
SPEEDY GONZALES	6900	
SPY VS SPY	3900	
STRIDER	2900	
THE NINJA	2900	
WOLFCHILD	3900	
WONDERBOY	2900	

MEGA CD PROGRAMOK

HEART OF ALIEN A.W.2	9900	5900
PRINCE OF PERSIA	6900	5900
RACING ACES	7900	5900
ROAD AVENGER	6900	5900
ROBO ALESTE	7900	5900
SPIDERMAN	7900	5900
THUNDER STRIKE	7900	5900
TIME GAL	6900	5900

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	4999	
ARCHER MACLEAN S POOL	2999	
BATTLE ISLE DATA	3999	
BLACK HAWK	6999	4499
CANNON FODDER	HIVJ	
CAR AND DRIVER	HIVJ	
CIVILIZATION	3999	
COMANCHE	7999	
CRUISE FOR A CORPSE	2499	
CYBER RACE	3999	
DAEMONSGATE	3999	
DARKER	6999	
DELTA V	6999	2999
DESCENT	6999	3999
DREAMWEB	6999	2999
DUNE	2999	
DUNE 2	HIVJ	
EARTH SIEGE	6999	
EPIC	HIVJ	
EUROPEAN FOOTB. CHAMP.	HIVJ	
F14 FLEET DEFENDER SCEN.	3999	
F29 RETALIATOR	HIVJ	
FIFA INT. SOCCER	7999	
FLIGHT SIM.TOOLKIT	2999	
FREE DC	4499	
GUILTY	5999	3999
GUNSHIP 2000	3999	
HAND OF FATE -KYRANDIA 2	5999	3999
HEIMDALL 2	2999	
HEROES OF THE 357TH	2999	
HOKUM KA50	5999	3999
INFERNO	7999	5999
INNOCENT UNTIL CAUGHT	4999	
JAGGED ALIANCE	8999	
JUNGLE BOOK	5999	
JURASSIC PARK	2999	
LION KING	5999	
LOW BLOW	2999	
MAGIC WORLDS	2999	
MARIO ANDRETTI RACING CH.	2999	
MASTERS OF ORION	5999	
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	HIVJ	
MICROPROSE F1 GP	3999	
MIDWINTER	1999	
MIDWINTER II	2499	
NHL HOCKEY	2999	
OPERATION STEALTH	1999	
PEPPER S ADVENTURE	5999	2999
PINBALL DREAMS 2-DATA	3999	
PIRATES GOLD	3999	
PIZZA TYCOON	7999	4999
POPULOUS + PROMISSED L.	2999	
POWERMONGER	2999	
PRINCE OF PERSIA	2999	
PROJECT X	3999	
PUSH OVER	2999	
PYROTECHNICA	5999	3499
RAMPART	2999	
REACH FOR THE SKIES	2999	
REALMS	2999	
RETRIBUTION	5999	3999
RETURN OF THE PHANTOM	5999	
REX NEBULAR	3999	1999
RINGWORLD	3999	
ROBOCOP 3	HIVJ	
SHADOW LANDS	2999	
SHUTTLE	4999	
SLIPSTREAM 5000	7999	4999
SPACE FEDERATION	5999	2999
SPACE HULK	HIVJ	
SPECTRE VR	8999	5999
STAR CONTROLL II	4999	
STAR CRUSADER	5999	
STARLORD	5999	3999
STRIKEFLEET	2999	
SUPER SPACE INVADERS	1999	
SYNDICATE	HIVJ	
SYSTEM SHOCK	6999	
TEENAGE M.H.TURTLES	1499	
TERMINATOR 2	1999	
TEST DRIVE 2	2999	
TEST DRIVE 3	HIVJ	
THE CYCLES	2999	
TORNADO	3999	
TRANSPORT TYC.WORLD EDIT	3999	
ULTIMA VII	3999	
ULTIMA UNDERWORLD	2999	
WING COMMANDER	2999	
WING COMMANDER 2	3999	
WING COMMANDER SEC. MISS.	2999	
WORMS	HIVJ	
WWF EUROPEAN RAMP.	1999	
ZEPPELIN	6999	3999

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

1ST ENCOUNTERS	7999	4999
3D ATLAS	10999	
11TH HOUR	9999	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	7999	4999
ACES OVER DEEP	HIVJ	
ACES OVER EUROPE	HIVJ	
ACTUA SOCCER	9999	
ALIEN BREED TOWER ASS.	5999	
ALONE IN THE DARK 3	7999	
APACHE LONGBOW	9999	
ARMORED FIST	7999	4999
ASCENDANCY	9999	
ASTERIX CAESAR S CHALL.	HIVJ	
ATTACK STACK COLLECTION	7999	
BENEATH A STEEL SKY	6999	4999
BLACK KNIGHT	HIVJ	
BLOODNET	6999	4499
BLOODWING	9999	
BRICKS.BLOCKS & CLOCKS	5999	
BRUTAL	3999	
BUREAU 13	6999	
BUZZ ALDRIN RACE	3999	
CADILLACS DINOSAURS	7999	
CAESAR II	HIVJ	
CANNON FODDER 2	2999	
CASINO DELUXE	HIVJ	
CENTRAL INTELIGENCE	4999	
CHAOS CONTROL	7999	5999
CHRONOMASTER	HIVJ	
CIVILIZATION	3999	
COMBAT CLASSICS 3	7999	4999
COMMAND AND CONQUER	9999	
COMMAND & CONQ COVERT		
OPERATIONS	HIVJ	
COMMANDER BLOOD	6999	
CONQUERROR AD 1086	9999	
CREATURE SHOCK	2999	
CRUISE FOR A CORPSE	2999	
CRUSADER NO REMORSE	10999	
CYBERIA	9999	
CYBER MAGE	9999	
D GENERATION	1999	
DARKER	9999	6999
DAY OF TENTACLE	2999	
DAWN PATROL	6999	4499
DESCENT	7999	3999
DESERT STRIKE	4999	
DESTRUCTION DERBY	9999	
DID S VIRTUAL WORLDS	4999	
DIGITAL LOVE	3999	1999
DOOM 2	9999	7999
DR BRAIN 3	HIVJ	
DRAGONSPHERE	6999	3999
DREAMWEB	6999	3999
DUNE	2999	
DUNE 2	HIVJ	
DUNGEON MASTER II	9999	6999
DUST	7999	
EARTH SIEGE	8999	
EARTHWORM JIM	9999	
ECSTATICA	8999	5999
EF2000 (MAGYAR LEIRÁSSAL)	11999	
ELDER SCROLLS ARENA	9999	
ELF	HIVJ	
ELITE II	6999	3499
EXTRACTORS	7999	
EXTREME PINBALL	7999	
EXTREME RISE OF TRIAD	HIVJ	
F1 DOOMARK	4999	
F15 III	3999	
FADE TO BLACK	9999	7999
FATAL RACING	9999	6999
FIELDS OF GLORY	3999	
FIFA 96	9999	
FOOTBAL GLORY	2999	
FREDDY PHARKAS	4999	
FULL THROTLE	9999	
FX FIGHTER	9999	
GABRIEL KNIGHT 2	9999	
GOBLINS 1-2	HIVJ	
GRAND PRIX MANAGER	9999	
GREAT NAVAL BATTLES 2	6999	
GREAT NAVAL BATTLES 4	7999	
GUILTY	7999	5999
GUNSHIP 2000	2999	
GUNSHIP 2000+SCENARIO	4999	
HARPOON	1999	
HARRIER JUMP JET	3999	
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	HIVJ	
HEXEN	9999	
HI OCTANE	11999	6999
HOOK / LEGEND OF KYRANDIA	HIVJ	
INDY CAR RACING	2999	
INDY CAR RACING 2	9999	
INFERNO	6999	4999
INHERIT OF THE EARTH	7999	4999
INT. TENNIS OPEN	HIVJ	
IRON ASSAULT	7999	4999
ISHAR 3	4999	
JOHNNY BAZOOKATONE	HIVJ	
JUNGLE STRIKE	6999	
JURASSIC PARK	2999	
KINGS TABLE	6999	2999
KINGS QUEST 6	4999	
KINGS QUEST 7	8999	4999
KNIGHTS OF SKY + 50 GAMES	3999	
LABYRINTH OF TIME	6999	
LAST DINASTY	9999	6999
LAURA BOW 2	4999	2999
LION	HIVJ	
LOADSTAR	9999	
LODERUNNER	6999	
LOST EDEN	7999	
LOST IN TIME	4999	2999
LOTUS	4999	
M1 TANK PLAT.+ 50 GAMES	3999	
MAGIC CARPET	9999	
MAGIC CARPET DATA	4999	
MAGIC CARPET 2	9999	
MANIAC SPORTS	6999	3999
MARCO POLO	HIVJ	
MARINE FIGHTERS	5999	
MASTER PIECE COLLECTION	9999	
MASTERS OF MAGIC	5999	
MICROCOSM	8999	
MICROPROSE F1 GP	3999	
MISSION CRITICAL	9999	
MONOPOLLY	7999	
MORTAL COIL	9999	
NASCAR TRACK PACK	4999	
NBA LIVE 96	11999	
NEED FOR SPEED	9999	
NETWORK AIV	HIVJ	
NHL 96	9999	
NIGEL MANSELL W.CH.	HIVJ	
NOCTROPOLIS	8999	5999
NOMAD	6999	2999
NOVASTORM	8999	
ONE IN A MILLION SEX	4999	
OSCAR	2999	
PATRIOT	1999	
PIRATES GOLD	3999	
PIZZA TYCOON	7999	4999
PLAYER MANGER 2	7999	
POLICE QUEST V	HIVJ	
POWER CORRUPTION &LIES	9999	
POWER DRIVE	6999	
PREMIER MANGER 3	4999	
PRISONER OF ICE	9999	7999
PYROTECHNICA	6999	4999
REBEL ASSAULT	3999	
REBEL ASSAULT 2	HIVJ	
RETRIBUTION	5999	3999
RIDDLE OF MASTER LU	HIVJ	
RISE OF TRIAD	HIVJ	
SCREAMER	7999	
SEA WOLF	6999	
SEAL TEAM	2999	
SEA LEGENDS	9999	
SHADOW CASTER	7999	
SHADOW CASTER	2999	
SHANARA	8999	
SHIVERS	HIVJ	
SILENT STEEL	9999	
SILVERLOAD	9999	6999
SIM CITY	3999	
SIM TOWN	9999	
SLIPSTREAM 5000	7999	4999
SPACE HULK	2999	
SPACE HULK	6999	
SPACE QUEST 6	9999	6999
SPECTRE VR	9999	6999
SPELLCASTING PARTY PAK	6999	
STAR CRUSADER	7999	5999
STARLORD	3999	
STAR TREK 25TH ANIVERSARY	2999	
STAR TREK NEXT GENERATION	9999	
STRIKE COMMANDER	2999	
SU 27 FLANKER	9999	
SUBWAR 2050		
AND SCENARIO	7999	4999
SUMMER GAMES SEX	4999	
SUPER KARTS	9999	5999
SUPERSKI PRO	6999	
SUPER STREET FIGHT. 2 TURB	8999	
SYSTEM SHOCK	2999	
TEK WAR	HIVJ	
TELETRANSPORTSMURFS	HIVJ	
TEMPATION COLLECTION	8999	
-7TH GUEST		
-HAND OF FATE		
-INDY CAR RACING		
-LANDS OF LORE		
TERMINAL VELOCITY	8999	
TERMINATOR FUTURE SHOCK	9999	
TFX	HIVJ	
TIE FIGHTER COLLECTORS	9999	
THE DIG	9999	
THEXDER	9999	
THIS MEANS WAR	9999	
THUNDER HAWK 2	9999	
TILT	8999	
TIME GATE (MAGYAR LEIRÁS)	5999	
TOP GUN	10999	
TORINS PASSAGE	HIVJ	
TORNADO + FALCON 3.0	5999	
TOUCHE ADV.5TH MUSKETEER	HIVJ	
TRANSPORT TYCOON	6999	
ULTIMA I-VI	6999	
ULTIMA VIII-SAPS	9999	
ULTIMA UNDERWORLD 1-2	2999	
UNDER A KILLING MOON	9999	
UNIVERSE	4999	
US NAVY FIGHTERS	9999	
VIRTUAL KARTS	7999	
VODOO LONGUE	7999	5999
VOYEUR	6999	3999
WARRIORS	7999	
WARPLANES VOL.1	7999	
WETLANDS	HIVJ	
WING COMMANDER	HIVJ	
WING COMMANDER IV		
(MAGYAR LEIRÁSSAL)	9999	
WINGS OF GLORY	8999	5999
WIPEOUT	9999	
WITCHAVEN	HIVJ	
WOLFPACK	6999	3999
WORMS	HIVJ	
WRATH OF GODS	6999	
X WING COLLECTORS CD	9999	7999
ZEPPELIN	6999	3999
ZONE RAIDERS	8999	
ZOOL	HIVJ	

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „*HÍVJ*" KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK MÁRCIUS 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!